

Jogos que nos jogam:

O poder do *disempowerment* e da subversão na “engenharia de emoções”

Eva Patrícia Ribeiro Filipe

Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação

Novembro de 2015

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação – Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, realizada sob a orientação científica de Jorge Martins Rosa.

*Para a Mãe e para o TB
por não terem desistido.*

Jogos que nos jogam:

O poder do *disempowerment* e da subversão na “engenharia de emoções”

Eva R. Filipe

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: videojogos, agência, interactividade, imersão, retóricas de poder, subversão, engenharia emocional, impotência, tristeza, empatia.

A valoração da expressão artística, mesmo no entretenimento, passa pela avaliação da sua capacidade de estimular emocionalmente o receptor. O videojogo parece surgir como o *medium* ideal para esta exploração dada a necessária permeabilidade daquele que nele se envolve. Contudo, um rápido olhar à cultura *gamer* suporta a crítica que os próprios teóricos tecem de que este potencial tende a ficar aquém do esperado, limitando-se à estimulação de quadrantes e níveis superiores da espiral de envolvimento – evitando mobilizar-se, por exemplo, os elementos necessários à estimulação de tristeza e todos os estados e reformulações dela decorrentes. Esta limitação, que Zagalo formula como o paradoxo da emoção interactiva servirá de base para o questionamento da agência, especialmente no seu prolongamento em certas camadas do jogo como colocação deste ao serviço do *empowerment* do jogador. A capacidade de agir, é certo, é princípio base do *medium*. Para lá desta, porém, poderá tentar perceber-se o que o desafio dessa capacidade nos pode trazer em termos de trabalho dos restantes elementos em jogo e das ligações que com eles se podem estabelecer. Desde a dimensão lúdica à partilha de um universo significativo com outros seres empáticos, procurou, então, quebrar-se a ideia da subjugação dos elementos do jogo à satisfação das fantasias de poder do jogador, numa elevação ilusória da sua agência. Neste caminho, tentou perceber-se quais os elementos em falta para uma mais profunda estimulação de emoções e estados emocionais. Esse trabalho de modulação obriga também ao questionamento de certas tendências vincadas de um modo mais amplo na indústria, podendo, então, traduzir-se na transformação dos videojogos, activando a sua potência poética enquanto *medium*. O *disempowerment* é proposto como uma chave para a solução dos desafios apresentados, tão múltipla e desdobrável quanto o *medium* em causa. Ou seja, o *disempowerment* são as práticas subversivas mas, acima de tudo, a possibilidade de experiência rica que emerge da sua mobilização, é a negação do *empowerment* no contexto de agência em prol da estimulação de emoções normalmente impossibilitadas. O *disempowerment* é também um modelo de questionamento, de forma mais ampla, das tendências da discursivização, produção e consumo do videojogo, nas quais fantasias nele vincadas representam um ciclo de reforço do *status quo* num *medium* que tudo teria para se tornar numa plataforma da sua reformulação.

Games that play us:

The power of disempowerment and subversion in “emotion engineering”

Eva R. Filipe

ABSTRACT

KEYWORDS: video games, agency, interactivity, immersion, rhetoric of power, subversion, emotional engineering, disempowerment, sadness, empathy.

The value of artistic expression, even in entertainment, implies the evaluation of its ability to emotionally stimulate the receiver. Video games, one would think, are the ideal medium for this emotional exploration, given the basis of permeability the engagement with and within it requires. However, an overview of gamer culture strengthens the critical stances of scholars who state that this potential falls short to the expectations, more often than not only the superficial levels of the involvement spiral being stimulated. For example, elements required to stimulate sadness, as well as its subsequential emotional states and reformulations, are usually avoid. Zagalo elaborates on this limitation through the concept of the paradox of interactive emotion, which we will use as ground zero for the questioning of agency as empowerment. The ability to act is the basic principle of the new medium. Beyond that, though, we can challenge it and use this subversion as a tool to develop the other elements of the game. Will emotional experiences improve if we defy power expectations and fantasies? What can this challenge add to the player experience? What structural dynamics lay behind the aversion of this discussion and what does it mean to the medium as a whole? From the engagement with the interface and the contingency that allows the appreciation of the ludic sphere to the inhabitation of a meaningful universe, shared with empathic beings, the assumption in question is that of the necessary subjugation of all game elements to the gamer's power fantasies and illusory elevation. To understand the underlying modulation, we not only had to identify the missing in-game pieces, but also question the tendencies of its industry, thus considering the transformation of the video game experience as well as the transformation of the medium itself with the activation of its poetic potential. Disempowerment appears, then, as a master-key to solve the presented cryptograms, as multiple and multidimensional as the medium itself. Disempowerment is the proposal of subversive practices but also the rich and profound experiences that they allow. It is the denial of empowerment, without nullifying agency, as a way to clear the path to a wider range of emotions. Disempowerment is a model for inquiring the medium, the tendencies of its rhetorics and those of its producer-consumer dynamics, through which the fantasies it promotes become a status quo reinforcement cycle, in spite of the the medium potential to challenge it.

ÍNDICE

Parte I: Genealogia e Confrontos no Estabelecimento do Campo	1
I. 1. Introdução à problemática do (video)jogo.....	1
I. 2. <i>Paidia</i> e <i>Ludus</i> : do “faz-de-conta” à regulação	4
I. 3. Entrando no Círculo Mágico	6
I. 4. Evolução de retóricas: o dizer do jogo no que sobre ele se diz	13
I. 4.1. O novo <i>medium</i> : da imaginação do poder ao poder do imaginário	15
I. 5. “Sobre o” ou “no” videojogo: simulação ergódica vs. ficção narrativa.....	17
I. 5.1. Do tempo ao espaço: contar histórias como arquitetura narrativa.....	22
Parte II: O <i>disempowerment</i> no impacto emocional da experiência	26
II. 1. A invasão dos ciborgues: o novo <i>Voight-Kampff</i> e a realização da ciberutopia	26
II. 2. Requisitos para envolvimento emocional	27
II. 2.1. A especificidade ergódica do novo <i>medium</i>	28
II. 3. Envolvimento afetivo	29
II. 3.1. Jogo como terapêutica emocional: escapismo ou hedonismo?.....	29
II. 3.2. O Paradoxo de Zagalo: potencial emocional e inalcançável tristeza do <i>gamer</i>	31
II. 3.3. As ferramentas da engenharia emocional	31
II. 3.3.1. A modulação da predisposição: ambiente-estruturador e eventos-gatilho	33
II. 4. <i>Game Over/Try Again</i> : a falha como penalização no envolvimento lúdico.....	34
II. 4.1. (Im)permeabilidade lúdica: o prazer masoquista dos desafios extremos	35
II. 4.2. Terror e sobrevivência: as lições do <i>disempowerment</i>	36
II. 5. O jogo continua: o vínculo, a quebra e o luto na perda de elementos empáticos.....	38
II. 5.1. O vínculo	39
II. 5.2. A quebra.....	40
II. 5.3. O luto.....	41
II. 6. A tessitura narrativa: humanização, mundanização e permeabilidade	42
II. 6.1. O problema da articulação da narratividade com a interactividade: revisitado	44
II. 7. <i>Game Over...Once and for All</i> : A experiência do eu.....	47

II. 7.1. Retórica do Imaginário e do “Eu”: O corpo e mente do “próprio” recriados	49
Parte III: Grupos de discussão e desafio real do <i>disempowerment</i>	54
III. 1. Metodologia: a preparação do debate	54
III. 2. Apelo do videojogo: experiência de jogabilidade vs. experiência da narrativa	55
III. 3. Experiência identitária: o lugar do jogador e factores de identificação	57
III. 3.1. <i>Shadow of the Colossus</i> : A subversão do herói	58
III. 3.2. Mecânicas de engenharia emocional: moralidade e escolha	60
III. 4. A experiência do outro ficcional: a significação da quebra	61
III. 4.1. O impacto da perda, possibilidade de escolha e narrativa	63
III. 4.2. Relação ao outro em <i>Mass Effect</i>	65
III. 5. A (perda da) ligação ao outro real	67
III. 5.1. <i>Journey</i> : O retorno do sentido colectivo e a parábola do disempowerment	68
III. 6. Momentos mais marcantes em videojogos vs. fantasia de poder	70
Conclusão: Videojogos em (con)texto – os novos desafios no retorno ao real	74
Bibliografia	83
Glossário	91
Anexo I: Quadrantes e dinâmicas emocionais.....	i
Anexo II: Grupos de Discussão	ii
Grupo #1	ii
Grupo #2	xiv

LISTA DE ABREVIATURAS

FPS: *First-Person Shooter* – jogo de tiros em primeira pessoa.

MMORPG: *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* – como o nome indica, jogos RPG online que albergam um vasto número de jogadores simultaneamente, permitindo o jogo social, cooperando contra elementos do ambiente (PvE) ou competindo entre si (PvP).

MOBA: *Multiplayer Online Battle Arena* – mundos virtuais menores do que os dos MMORPG, consistindo em Arenas onde equipas de jogadores se podem defrontar.

MUD: *Multi-User Dungeon/ Dimension/ Domain* – mundos virtuais de formato textual, pioneiros dos jogos RPG multijogador online.

NPC: *Non-playable character* – personagem não-jogável.

RPG: *Role-Playing Game* – traduzidos por vezes para o português como “jogos narrativos” mas mais frequentemente mantendo-se o original.

TBA: *To be announced* – data ou outro detalhe acerca de um produto ainda não disponível que ainda não foi revelado.

PARTE I: Genealogia e Confrontos no Estabelecimento do Campo

I.1. Introdução à problemática do (video)jogo

«Os jogos de computador são talvez o género cultural mais rico que já vimos e, contudo isto desafia a nossa busca por uma abordagem metodológica apropriada.» (Aarseth 2001)

A rápida complexificação do videojogo, acompanhando não apenas a evolução tecnológica mas moldando-se às transformações socioculturais trazidas pelo digital e pela abertura do ciberespaço, dificultou a adaptação dos modelos teóricos, e das grelhas de percepção ao novo *medium* e objectos culturais dele emergentes. Antropologicamente, importa estabelecer as raízes deste impulso de jogo¹, já aí se identificando um desfazamento entre a sua importância histórica e a altura em que esta começou a ser tida em consideração. Caillois, marco inultrapassável com a sua obra *Les jeux et les hommes* (1958), notava esta falha, lamentando que «por muito tempo o estudo dos jogos foi pouco mais do que a sua história. (...) A sua natureza, características, leis, instintos em que assentam e satisfação que providenciam», tal como o seu valor cultural, permaneciam fora de foco em favor dos aspectos materiais e do seu carácter pedagógico (Caillois 2001, 57).

A mudança de abordagem não ocorreu repentinamente, podendo perceber-se a genealogia da reflexão que Caillois apresenta e aprofunda na obra pioneira de Johan Huizinga, *Homo Ludens*. Depois do *Homo sapiens*, traduzindo a elevação da razão que contrasta com a quebra da “inocência” moderna no pós-industrial *Homo faber*; a Era do “Homem Lúdico” tinha assim em 1944 o seu anúncio, uma Era longa mas só reconhecida agora aquando da compreensão do papel do jogo (*play*) no “desenvolvimento civilizacional” e da sua presença central nas diferentes esferas do agir/fazer/pensar humano e viver colectivo. O jogo (ou o seu impulso) embrenha toda a convivência humana estabelecendo-se como fundamento e factor de toda a cultura (Huizinga 1949, 4)². Dada a sua propriedade algo

¹ A utilização da mesma palavra para *game* e *play* ergue um obstáculo linguístico à distinção entre aquilo que os dois conceitos vêm referir. Parte fundamental da sua obra, Caillois também se deparou com esta dificuldade, óbvia desde logo nas traduções do seu título (do original, de 1958, em francês). Em inglês, *Man, Play and Games* divide aquilo que em outras, desde a língua original (francês) e em português, não o é por falta de vocabulário, usando-se se a palavra *jeux*, jogos – esta impossibilidade marca o esforço do autor para distinguir os dois domínios com os conceitos de *ludus* e *paidia*, algo a que chegarei, tentando, antes disso, utilizar “o impulso de jogo” para designar *play* e jogo apenas para *game*.

² O jogo na sua forma pura e “genuína” excede e precede a Humanidade, porém é nela que se torna numa forma significante e verdadeiramente poética, permeando o agir social e os processos de significação. Nesta observação de Huizinga, reflecte-se a viragem da época (viragem linguística) e as visões dos teóricos que vieram dar lançar as sementes da filosofia da linguagem e dos movimentos pós-estruturalistas jogo como processo de significação e criação de sentido primordial com determinante função social cultural.

abstracta, torna-se mais simples traçar a sua importância e evolução a partir da sua manifestação concreta em contextos próprios com características isoláveis. Nas suas formas mais antigas estas manifestações surgem em ligação ao sagrado, ao ritual, e em actividades agonísticas. As últimas revelam uma característica ainda determinante no jogo e que, como veremos, ocupará uma posição fulcral nesta reflexão, “o desejo [transversal ao ser, sociedade ou cultura] se ser aclamado e obter honra pela sua excelência” (Huizinga 1949, 50). Actualizando-se nas formas sociocultural e historicamente balizadas de concretização do impulso em jogo, a competição (na sua forma humana, pois também se manifesta no reino animal) tendeu a uma maior sistematização, ao contrário do impulso mais ritualístico que, apesar de fundamentalmente humano no seu simbolismo, ocupa uma posição mais dionisíaca no espectro antropológico.

Também na obra de Caillois o jogo (*play*) é dito como o impulso “natural/fisiológico” que se inscreve nas práticas culturais humanas, fundamentais ao viver social, e se expressa originalmente em práticas ritualistas que procuram suprir a necessidade simbólica (Caillois 2001, 27-35). A sistematização da predisposição original, porém, não se processa num crescendo linear e cronologicamente organizado; as pulsões que a constituem distribuem-se, ao invés, em estruturas de maior ou menor abertura, diferenciando-se pelo modo como permitem que a predisposição se efective e desenrole, e pelo que colocam em jogo. Essas subcategorias classificam-se como diferentes tipos de jogos, dando nome a tendências já anteriormente descritas. Com uma ligação mais estreita ao passado tradicional, a momentos de suspensão da ordem normativa (embora contribuindo para o seu reforço) dos colectivos surgem a *mimicry* (imitação) e o *ilynx* (vertigem). Ambas remetendo para ecos do mágico, ritual, sagrado, xamânico e extático, operam, apesar das semelhanças, a partir de diferentes posicionamentos face à quebra da normalidade e da estrutura que a suporta. No contexto do *ilynx* o corpo é trazido a jogo numa simulação de quebra da presumida segurança, estimulando-se situações de pânico controlado no sujeito que voluntariamente se entrega ao estado de hipnose. No âmbito da *mimicry* não se desliza para o extremo da negação do impulso de autopreservação, mas a suspensão de regras do “real” continua a não implicar a activação de uma nova estrutura “precisa e imperativa” (Caillois 2001, 22-25); ao invés esta assume a forma de um “contexto imaginário” no qual o jogador “não só age mas a cujo destino também se submete” (2001, 19), uma actividade emergente que permite uma maior flexibilidade, pela possibilidade de, dentro do contexto de imitação estabelecido, poder ser o próprio a definir os seus limites de acção sem um modelo ideal a cumprir.

Devido à menor rigidez da estrutura de regras do jogo e até colocação em causa das mesmas, a realização do impulso de jogo nestas actividades surge mais próxima do que ambos os autores sugerem como o impulso primário, a tendência original para a actividade, mantendo o carácter “tumultuoso, exuberante, espontâneo” que Caillois associa ao pólo *play* do jogo (i.e., *paidia*). Separando os dois surge a noção de intencionalidade: enquanto a actividade no contexto de *ilynx* consiste no transporte passivo do corpo em transe, a *mimicry* exige uma postura activa daquele que cria e age no novo mundo. Apesar da sua raiz ancestral, encontrando-se expressões destas práticas no primórdio da civilização, a transição moderna entre o que se entende como bárbaro (pré-moderno) e o civilizado, racional (moderno e pós-moderno) marcou uma tendência para a desvalorização do seu papel sociocultural. Decalcando esta tentativa de demarcação na evolução filogenética, a participação espontânea neste tipo de actividades passou a estar associada aos estágios primários do crescimento ontogenético, isto é, a ser entendida como “brincadeira de crianças” (Caillois 2001, 97).

Em contraste, nas categorias de *agon* (competição) e *alea* (jogos de sorte), o impulso espontâneo é moldado em estruturas mais inflexíveis de regras, normas, e sistemas de referência e significação que os jogadores deverão interiorizar *a priori* e cujas possibilidades balizarão a sua actividade no interior da esfera do jogo. Marca, então, a própria possibilidade da sua existência enquanto jogo a sua base lúdica de “cálculo, contenção e subordinação às regras” (Caillois 2001, X), pois é a regulação da actividade que permite a constituição das formas que estimulam o seu potencial impulso de jogo. O confronto, no caso do *agon*, ou a crença e submissão às forças dos deuses/destino/sorte, no caso da *alea*, só surgem como tal pela sua integração numa estrutura que assim demarca a actividade (enquanto *game*, *ludus*) e obriga ao conhecimento antecipado não só das regras de acção mas também do que distingue os vencedores dos perdedores. Novamente, a intencionalidade surge como factor de diferenciação, acima de tudo das práticas promulgadas como de maior probabilidade para conduzir a um ou ao outro estado (de vitória ou derrota). Assim, enquanto o jogo agonístico exige “atenção”, “treino”, “investimento” e acima de tudo, novamente, o “desejo de vencer” (Caillois 2001, 15), a *alea* coloca o jogador numa posição de completa passividade, em “favor do destino” (Caillois 2001, 17), negando “trabalho, paciência, experiência ou qualificações”. Esta sujeição é descrita pelo autor como peculiar e particularmente humana, já que ao contrário dos encontros agonísticos é um padrão não existente no reino animal³.

³ Cada categoria combinatória possui uma pulsão criativa (*agon*, *mimicry*) e uma destrutiva (*alea*, *ilynx*), passíveis de articulação cruzada entre si, com algumas excepções (Caillois 2001, 78-79).

1.2. *Paidia* e *Ludus*: do “faz-de-conta” à regulação

Simplificando conceptualmente as formas de expressão concretas dos diferentes tipos de jogos em cada categoria, a suspensão do real a que se procede ao entrar no contexto de jogo obriga a que outras formas de orientação da acção sejam colocadas em movimento, esta poderá então ser “governada por regras” ou pelo “faz-de-conta” (Caillois 2001, 9-10). Huizinga estabelecia uma distinção quase genealógica entre o impulso livre e genuíno de jogo e a sua sistematização. Similarmente, com Caillois, estes surgem como dois pólos num espectro no qual os diferentes tipos de jogo e cada manifestação concreta se organizam. Na sua existência simultânea, contudo, Caillois foi obrigado a superar a barreira linguística que a língua do original (francês, tal como em português) lhe colocou, apresentando para isso os termos *paidia* e *ludus*, que vêm dizer as tendências que passavam sem possibilidade de menção⁴.

A importância de distinção cimenta o campo tradicional do estudo dos jogos. Mais do que uma solução etimológica, a mobilização do termo *paidia* pretende referir actividades que comunguem das características de exuberância, tumulto e espontaneidade que atribuímos a *ilyn*x e *mimicry*, as mesmas que, na sua investigação dos termos usados para designar o “jogo”, Huizinga quase exclusivamente associava a esta actividade. Ao invés de “categorias de jogo”, *paidia* e *ludus* apresentam-nos “formas de jogar” (Caillois 2001, 53), descrevendo, respectivamente, um divertimento livre, marcado pelo movimento sem regras do corpo e da

⁴ Na sua reflexão acerca das raízes etimológicas para os termos utilizados para a designação do jogo – nome – e acto de jogar – verbo –, Huizinga destaca a mobilização de termos conotados com “recreação”, “divertimento”, “prazer” (japonês), “troça”, “riso” (línguas semíticas), “movimento corporal” (línguas nórdicas, anglo-saxónicas e sânscrito). Apesar do principal ponto em destaque pelo autor ser o facto de o jogo surgir como uma categoria tão peculiar que na maior parte dos casos o verbo que se utiliza para indicar o decorrer da actividade radicar na mesma origem que a palavra pela qual esta se designa (quando tal não ocorre, surge um verbo específico), ao invés de simplesmente se recorrer ao “fazer” como em outras actividades, outra premissa relevante surge do facto destes termos surgirem nas suas respectivas linguagens com associações antónimas à noção de “seriedade” – do grego, σπουδή/παιδιά, em latim *ludus/serius*, e até no alemão *spielen/ernst* (1949, 32-39). É também neste contexto e sem qualquer diferenciação que o autor apresenta o termo *ludus*, bem como as palavras da mesma família *ludere* e *ludi*, a primeira associada a “movimento livre” mas associada sobretudo às noções de “fingimento” ou “semelhança” e a segunda, ironicamente, usada para referir quer os “grandes jogos públicos da vida romana” quer o contexto pedagógico das escolas. Assim, o termo “*ludus*” compreende essa diversidade, surgindo associado a contextos “irreais ou ilusórios” mas referindo desde “jogos de crianças” a “representações litúrgicas e teatrais”, bem como actividades “recreativas, concursos (...), e jogos de sorte”. Esta diversidade e até divergência englobada no termo “*ludus*” acaba por se perder pela sua substituição nas referências aos jogos nas línguas românicas pelo termo “*jocare*”, que vincula o jogo ao domínio da brincadeira, da trapaça, da jocosidade. Esta evolução torna mais clara a escolha de Caillois, uma vez que apenas em *ludus* surge, apesar de tudo, uma utilização mais ampla e com uma dimensão de seriedade do termo (perdida no jogo pela sua raiz em *jocare*), enquanto os restantes termos apresentados por Huizinga se aproximam das ideias que Caillois procurará cunhar com *paidia* (alguns dos quais são até equacionados pelo autor como boas alternativas, como o sânscrito “*Kredati*”, o termo chinês “*wan*” e, precisamente, o termo grego *παιδιά/παιδεια*, *paidia/paideia*) (2001, 27).

mente que cria o seu próprio papel e possibilidades de acção dentro da esfera de jogo, e um movimento para uma maior sistematização, organização regulada do impulso disruptivo. Ou seja, o jogo como *ludus* (resolvido no inglês como *game*), surge como uma estruturação da “forma do jogo, através de regras” (Hornby 1987 *apud* Frasca 1999), moldando-o no interior de um contexto balizado ou objecto concreto que determina o que se pode desenvolver no seu interior. O autor destaca, porém, que ao contrário da interpretação corrente das categorias de Caillois, tal não significa que não existam regras na expressão “paidíaca”; estas são, contudo, regras definidas pelo próprio enquanto se joga, adaptadas ao momento não o contrário. Os jogos de “faz-de-conta”, por exemplo, podem decorrer em qualquer lugar, e é o próprio que finge que determina quais as regras e limites do seu fingimento, mesmo em grupo, o que não significa que a regra seja menos vinculativa, pois enquanto joga o jogador aceitá-la-á como se de uma regra estabelecida ludicamente se tratasse (Vidart 1995 *apud* Frasca 1999).

Uma diferença fulcral, nota Frasca, reside na indefinição, nessa estrutura recreativa, de vencedores e vencidos, ou sequer objectivos específicos a alcançar ou falhar; desfruta-se da jornada. Caillois acentuava que “as regras são inseparáveis do jogo assim que este é institucionalizado” (2001, 27), não excluindo que se mantenha uma liberdade fundamental que prolonga o carácter instintivo, impulsivo, associado a desejos não reprimidos de tumulto e desordem. Assim, mesmo nos tipos de jogo mais paidíacos observa-se uma tendência não só macro (na sua evolução ao longo dos tempos) mas também micro⁵ para uma estruturação mais lúdica. Apesar de opostos, os dois pólos articulam-se, do mesmo modo que o fazem as diferentes categorias que pelo gradiente se distribuem (Caillois 2001, 29), de tal modo que até nos contextos de *ilynx* (na sua génese disruptores de qualquer estrutura) se denota esta mesma acomodação, organizando-se pela atenuação em situações de risco controlado pelo próprio (e.g. da montanha russa ao alpinismo). O ensaio de Frasca destaca-se nesta sua compreensão da articulação entre as duas esferas, mas, mesmo se Caillois já a deixava implícita, é importante perceber a posição a partir da qual o primeiro analisa o jogo e que lhe permite com tanta clareza estabelecer a relação dos dois pólos: o estudo dos videojogos.

⁵ Termos recorrentes nos mais diversos campos de estudo como forma de referir a dois tipos distintos mas articulados de foco (mais amplo e menos pormenorizado ou mais reduzido e permitindo a atenção a pequenos fenómenos), a aplicação mais relevante para esta reflexão dos termos macro e micro remete chega da Sociologia. Neste âmbito, a macrosociologia estabelece-se como a “análise de sistemas sociais de larga escala (...) [e de] processos de mudança a longo-prazo”, ou seja, referindo um enfoque “no pano de fundo institucional da vida quotidiana”. Por sua vez, a microsociologia refere a diminuição do foco para esta vida quotidiana, referindo o “estudo do comportamento de todos os dias em situações de interacção cara-a-cara” ou directa (Giddens 2009, 27-30). Gordon Calleja, cujo modelo de divisão do jogo em camadas de envolvimento será fundamental para este estudo, mobiliza também estas duas designações descrevendo duas fases de cada uma das camadas de envolvimento (Calleja 2011, 38-42).

O novo *medium* vem perturbar de forma mais incisiva as categorias e possibilitar a navegação quase paradoxal do espectro. Ao nível da articulação entre *ludus* e *paidia*, o paradoxo resolve-se ao assumir o fluxo entre os dois extremos, explicando a presença de regras e limites mesmo na *paidia* e possibilitando pensar a emergência de expressão paidíaca num *medium* que é, em essência, lúdico (regrado pelo código da linguagem digital). Se mesmo fora do contexto virtual (na virtualidade da esfera do jogo) se percebe que a conjunção disjuntiva é permeável, na sua realização no novo *medium* o que Callois nos dizia acerca de os jogos serem regras ou faz-de-conta toma um novo significado: a edificação do contexto de “fingimento” fica a cargo das regras que definem possibilidades de acção. Contudo, não só estas muitas vezes transcendem o que seria possível (nos limites da segurança e bom-senso) a certos níveis na sua ocorrência física como se mantém a possibilidade (em maior ou menor grau) de “um espaço de movimento” por entre a “rigidez da estrutura”. A isto Salen e Zimmerman, mesmo numa obra claramente focada na estrutura, chamam o próprio jogo, a realização do impulso na acção (*play*) por entre uma dada estrutura (*game*) (2004, 28).

I.3. Entrando no Círculo Mágico

Todas estas noções pairariam sem fundação sem a entrada na equação de um outro conceito fundamental, não por isso menos controverso. Como verificámos, mesmo a *paidia* tem uma base mínima de organização, uma delimitação que permite a suspensão do real e o reinado do fingimento, do mesmo modo que novas estruturas surgem no *ludus* no lugar onde fora do contexto de jogo outras vigorariam. Quer numa quer na outra, “escapa-se ao mundo real e cria-se um outro” (Caillois 2001, 19), uma esfera “separada”, na qual se dá entrada “voluntariamente” e na qual se desempenha “livremente” uma actividade de resolução “incerta” e, para todos os efeitos, “improdutiva” – o que, somando à regulação, dá conta das características apontadas pelo autor como inalienáveis embora não reduzindo aquilo que o jogo é (Caillois 2001, 9-10). Já Huizinga apontava que “o jogo é, antes de tudo, uma actividade voluntária” que “se joga dentro de limites espaço-temporais que compreendem o seu próprio sentido, direcção e significação” bem como a sua própria ordem (1958, 24-30). Traçavam-se aqui, com os dois pioneiros da Teoria do Jogo, os contornos e preenchimento da dimensão da experiência a que este dá origem e no qual emerge, para efeitos de conceptualização delineada como um reino à parte denominado “Círculo Mágico”.

«Todo o jogo decorre e existe no interior de um campo de jogo [*playground*] demarcado *a priori* (...) A arena, a mesa de cartas, o círculo mágico, o templo, o palco, o ecrã, o campo

de ténis, o tribunal de justiça, etc., são todos, em forma e função, campos de jogo (...) isolados, (...) nos quais regras especiais [operam]. São todos mundos temporários num mundo vulgar, destinados ao desempenho de um acto à parte.» (Huizinga 1949, 10)

A denominação, apesar de sempre mencionada, apenas a encontramos brevemente referida por entre outros exemplos mobilizados na ilustração da separação deste domínio pela demarcação dos “lugares” de natureza virtual ou material nos quais o jogo decorre, do mesmo modo que Caillois apenas utiliza a palavra “círculo” ao alertar para a importância da restrição de actividades disruptivas (2001, 141). Porém, mesmo não aglomeradas ainda sob um nome específico a sua presença na mente dos dois autores é inegável, e apesar de clara é frequente uma má compreensão do que pretendiam com este recorte. Olhando atentamente para a sua formulação inicial, nada no círculo mágico aponta para qualquer pretensão separatista de diminuição da validade da experiência ou tão pouco de impermeabilização das duas esferas.

É certo que Huizinga a certa altura designa certos tipos de jogos (os jogos de sorte) como estéreis e sem valor de produção cultural, pelo tipo de dinâmicas que colocam em movimento e pela ausência de valor estético (1949, 43). Porém, esta afirmação surge como ignição para a discussão acerca do valor de jogo que inegáveis formas culturais compreendem (e.g. as grandes competições e os rituais sagrados) e de que modo mesmo as formas descritas como inférteis também tiveram o seu lugar nestas manifestações culturais.

Também em Caillois poderíamos encontrar algo que se poderia pensar como uma desvalorização desta esfera separada e do que nela ocorre, em particular de uma certa desvirtuação das expressões primordiais do impulso de jogo, da sua essência, na sua mercantilização enquanto objectos de jogo. No que se poderá ler como uma tendência para a ludicização, a Humanidade impõe ordem e sentido ao universo, desenha leis, formula regras, a matemática substitui a magia e, assim, a *mimicry* e *ilynx* não só perdem a dominância como também o seu valor simbólico. Tal como no exemplo anterior, esta presumida desvalorização surge, na verdade, com o intuito de destacar que apesar das diferentes funções sociais que cumprem, o ritual e o brinquedo comungam da mesma natureza, em tempos determinante para a edificação das mesmas estruturas que hoje negam esta relação (2001, 59).

Mais problemática será a sua defesa da separação das duas esferas, abordando, de um ponto de vista sociológico, os perigos da corrupção, i.e., da perda de fronteiras e transbordo dos sistemas de significação, práticas e atitudes de um domínio para o outro (Caillois 2001, 53). Contudo, o seu foco, contrariamente ao de Huizinga, não será a perturbação do jogo pela “quebra da ilusão” da entrada no seu domínio do real (1949, 12), mas a perturbação do real.

Este alerta é particularmente incisivo no que toca àquelas que descreve como “pulsões” destrutivas – *alea* e *ilynx* –, apesar de também a *mimicry* devido à maleabilidade das fronteiras oriundas do seu carácter paidíaco seja abordada. Segundo o autor, a corrupção (a perda de consciência de uma separação) traz consequências nefastas para a vida no real físico daquele que o contamina. Porém, novamente o alerta compreende um sentido distinto daquele que no imediato o atribuímos e, relendo-o à luz dos nossos tempos, percebemos que o aviso de Caillois pretende acima de tudo destacar a necessidade de distinção entre o real e o fictício, não dizendo que esta virtualidade ficcional não impacta a primeira esfera. Muito pelo contrário, admite a possibilidade de inexistência de separação, algo que, contudo, é necessário evitar, reforçando as barreiras que isolam o (momento e lugar da actividade de) jogo enquanto “um puro espaço (...) [onde] as leis confusas da vida quotidiana são substituídas, neste espaço fixo, por um dado tempo, por regras precisas, arbitrárias e excepcionais” (Caillois 2001, 7).

O abandono da esfera do jogo determina também um abandono da suspensão do real, um retorno à normalidade, não significando que esta não poderá sofrer modificações através daquele que regressa do “universo separado do jogo” transformado (Caillois 2001, 64-66). Huizinga, com o seu entendimento mais paidíaco do jogo que expõe etimologicamente na antonímia entre os termos que o referem e os que remetem para “seriedade”, destaca a necessidade de pensar a separação como permitindo na verdade pensar a esfera do jogo em pé de igualdade com a da cultura, frisando-a como igualmente válida, capaz de absorver o jogador e como transformadora do real. Na verdade, o autor vai mais longe, estabelecendo que “o jogo não se torna cultura, a cultura nasce jogando-se, é jogada desde o início” (1949, 46). Mesmo Caillois, com o capítulo acerca da corrupção que permanece a mais forte vocalização da separação, faz questão de deixar bem claro que não pretende, de modo algum, diminuir a importância do jogo ou diminuir o seu valor cultural e criador de cultura (2001, 66).

No mundo virtual expressões como “reino separado”, “domínio à parte”, “universo paralelo”, ganham particular precisão e os próprios termos, mais do que nunca aplicáveis, têm o seu significado expandido. Usado ora designando um espaço concreto (o do ritual) ora como metáfora para espaços imaginados, não só espaço-temporal mas idealmente demarcados, a virtualidade do “círculo mágico” surge agora num virtual que se realiza materialmente, ao invés de promover uma maior unanimidade quanto às suas fronteiras; pelo contrário tornando-as mais difíceis de estabelecer e mais contestadas. Na verdade, é neste novo contexto que o conceito de “círculo mágico” é verdadeiramente cunhado e sob tal nome

discutido. Esta apropriação do termo referido brevemente por Huizinga (mas cuja qualificação tanto este como Caillois abordaram intensivamente) deveu-se a Salen e Zimmerman, na sua obra *Rules of Play*. “Jogar um jogo é entrar num círculo mágico (...) um lugar especial no tempo” definido previamente ou criado “aquando do início do jogo” (2004, 95). Apesar da sua inspiração do termo em Huizinga, justificando a sua pertinência pela simultânea finitude e infinitude do círculo, cuja magia se encontra na transformação de significados e sistemas de significação no seu interior, parecem apesar de tudo permanecer na senda de Caillois no que toca à defesa do seu fechamento. O espaço onde o jogo decorre, circunscrito pelo “círculo” de qualquer forma, é um “espaço fechado e separado do mundo real”, estabelecem (2004, 95).

Enquanto muitos viram nesta conceptualização uma releitura de Huizinga, em “Ludus Revisited”, Aarseth, vendo nela uma proclamação do fecho do círculo, alerta que, por muito que remonte ao autor a inspiração da reformulação, esta vem negar aquilo que, para a época do pioneiro, marcara um esforço pela sua abertura no sentido de legitimação do jogo (2011 *apud* Zimmerman, 2012). Apesar de todas as *nuances*, a reintrodução do conceito causou tal impacto que, quer na sua defesa (Juul, 2008) quer, mais frequentemente, no seu ataque, a sua discussão se tornou como que num marco inultrapassável, uma prova de entrada na teoria dos jogos. Num ensaio apresentado na conferência DiGRA em 2012, Jaakko Stenros procedeu ao levantamento e análise das vozes dissonantes; porém mesmo nestas se denota alguma inconsistência, acabando por colocá-las num meio-termo que nenhum autor até aqui negou. Thomas Malaby, por exemplo, critica não o “círculo mágico” *per se* mas aquelas que considera ser as suas consequências quanto à valorização dos jogos. Ou seja, o que preocupa o autor nesta noção é o facto de a separação do lugar que circunscreve e é criado pela sua actividade levar à sua diminuição (“seguro”, “livre de consequências”, “agradável”) face à realidade quotidiana e, portanto, a que se ignore o impacto “não só material mas cultural e social” que todo e qualquer jogo tem potencial de exercer. Esta preocupação não evita que o próprio reconheça que poderá falar-se do jogo como uma actividade “relativamente separada”, dependendo do contexto social em que emerge e do modo como neste se entenderá e transcreverá a sua “separabilidade da experiência quotidiana” (Malaby 2007 *apud* Stenros 2012, 3), o que, por seu turno, também revela a penetrabilidade em reverso desta dimensão. Este aspecto surge em relevo no contributo de Mia Consalvo (2009) para quem o termo “círculo mágico” vem representar uma perspectiva estruturalista que destaca a forma em detrimento da função e do conteúdo, ignorando a interdependência e retroacção entre esta dimensão e as manifestações concretas que a sustentam e o contexto no qual emergem.

No seu estudo dos jogos *online*, Taylor destaca ainda uma nova dificuldade emergente das transformações tecnológicas e socioculturais que marcam a estrutura do videogame contemporâneo. “A discussão acerca da divisão entre jogo e vida [real] reflecte a discussão acerca da separação entre *online* e *offline*” (2006 *apud* Stenros 2012, 3), aponta, não apenas ilustrando comparativamente como quer uma quer a outra são discussões complexas mas também como a primeira se vem complicar duplamente pela sobreposição com a segunda, dada a natureza ubíqua do novo *medium*. A realização do virtual, a performatividade da linguagem digital e a sua constituição num real social com o ciberespaço vieram dificultar não só a avaliação da natureza das fronteiras mas o seu próprio traçado e, portanto, exigir a reconceptualização de um conceito que, anos antes, passaria sem contestação.

Colocando os dois lados do debate em perspectiva consegue notar-se uma certa concordância que acaba por colocar em evidência a perda de subtilezas na evolução do conceito. Igualmente, como causa para a dificuldade em fazê-lo convergir para um meio-termo, o modo literal como foi reformulado. O carácter negocial (entre jogadores e jogadores e criadores) e metafórico do espaço do jogo (não um espaço prescrito *a priori*) não cessa na sua concepção enquanto “círculo mágico” e, contudo, encontramos nesta assunção a premissa para outro ponto de ataque à interpretação da noção (Copier 2005; também Sybille Lammes 2006 *apud* Stenros 2012, 3). A compreensão da essência terminológica do debate levou a que outros procurassem resolver o problema com uma substituição do termo contestado: desde peça de *puzzle* (Juul 2008), a membrana (Castronova 2005), os novos conceitos tentam dizer *per se* a permeabilidade da metáfora. Fora este aspecto, nada na verdade se modifica até porque as qualidades neles contidas e que justificam a sua emergência tinham sido já atribuídas e destacadas no “círculo mágico” por Salen e Zimmerman e, como verificámos, encontravam-se já nas elaborações da separação pelos dois pioneiros. Ou seja, as tentativas de contrariar ou propor alternativas a “Huizinga, Salen e Zimmerman” acabam por assentar o seu ataque às fronteiras no destaque da mesma “natureza social do círculo mágico que [não só] Huizinga, [mas também] Salen e Zimmerman sublinharam” (Juul 2008, 59).

Em 2012, num artigo para o *website* Gamasutra intitulado “Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later”, é o próprio Eric Zimmerman a revisitar a interminável discussão da qual foi co-causador. A formulação do espaço de jogo como o “círculo mágico” e deste como fechado e separado servia na obra intuitos pragmáticos, de recorte de um dado real em análise. Afinal, defende, “*Rules of Play* é um livro sobre *design* de jogos, [que] enfatiza de que forma estes criam sentido” nos contextos significantes que são ou

se tornam, e o recorte estabelecido metaforicamente pelo círculo mágico mas também a genealogia do termo auxilia a identificação e “recorda de que modo sentido ocorre”. Significa isto que se encontra “separado da vida quotidiana”, questiona o autor. A resposta à questão, apesar de tudo, já a encontramos em *Rules of Play*.

«O que significa dizer que os jogos têm lugar por entre fronteiras estabelecidas pelo acto de jogo? (...) Existe mesmo uma fronteira distinta? Na verdade, existe (...) [mas a fronteira entre o jogo e o não-jogo é] imprecisa [*fuzzy*] e permeável.» (Salen e Zimmerman 2004, 94)

O impulso de jogo, os modelos que nele e na cultura que atravessa se inscrevem são difíceis de quantificar ou até discernir, ao contrário do carácter preciso e metódico das regras do jogo enquanto objecto concreto; porém, não há o segundo sem o primeiro (2004, 104).

«Ao contrário das formas claras e matemáticas das regras, a dimensão experiencial do jogo é imprecisa [*fuzzy*], pouco clara [*murky*] e desorganizada [*messy*].» (2004, 314)

Este carácter inconstante, mutável, também se deve à componente subjectiva do indivíduo que activa e se realiza enquanto jogador na experiência. Daí que outros autores frisem também (ao referir diferentes categorias de jogador-tipo) que as fronteiras que não só envolvem mas atravessam o campo de jogo são contextuais, móveis e irregulares (Salen e Zimmerman 2004, 269). Todas estas anotações são resumidas por Zimmerman em 2012 numa resposta que não deixa margem para dúvida: “Absolutamente, não!”.

Um termo complexo por si, como já verificámos, o “círculo mágico” torna-se mais escorregadio no âmbito dos videojogos, mas não só por isto mais atacado. Meio século depois dos textos fundadores, o jogo não só continua desvalorizado enquanto expressão ou objecto de transformação cultural como, algo paradoxal mas simultaneamente, a sua aliança com as novas tecnologias levou a que a atenção pública e até científica apenas assim os tomasse na “perversão” da corrupção de fronteiras, demonizando as presumidas consequências do seu impacto no retorno do jogador. A discussão das fronteiras como ponto de paragem obrigatório de todos os teóricos dos jogos aponta então também para esta necessidade de firmação do campo e o ataque ao seu fechamento como um esforço de legitimação do objecto que uma interpretação do círculo mágico como delimitado por uma circunferência estanque e impenetrável num e noutro sentido parece colocar em retrocesso.

«Os jogos são (...) e além disso representam sistemas sociais – reais ou imaginados. São também modelos de sistemas sociais. (...) Mesmo que um jogo envolva [apenas] um

actor, este entrará no círculo mágico sempre com um sistema social (...) em mente. Um jogador não entra um vácuo social.» (Klabbers 2006 *apud* Stenros 2012, 10)

Devido à sua estrutura lúdica fechada em termos de *design* (regras definidas *a priori*), a análise dessa dimensão obrigou a tal reformulação, mas os próprios autores dão conta destas subtilezas. Como Salen e Zimmerman afirmam, os jogos são, além de “sistemas matemáticos”, “sistemas sociais”, criadores de contexto, bem como “sistemas de representação” de contextos sociais. Assim, dependerão do ângulo de abordagem e da camada do jogo/tipo de sistema em foco os juízos anteriores: tanto podemos dizê-los – e aos limites do espaço em que os seus “mundos temporários” têm existência – como fechados (considerando a dimensão mais formal da sua estrutura lúdica) ou abertos (focando-os enquanto sistemas culturais) ou até (na sua dimensão experiencial, mais paidiaca) as duas coisas simultaneamente (2004, 54; 93-97)

Comprovando a afirmação de Juul, encontramos na exploração do conceito as características que se apontava serem por ele negadas. O “círculo mágico” tenta apenas estabelecer-se como um termo especializado no campo dos jogos que procura dar conta das diferentes camadas do jogo e formas de experiência, uma reformulação de um exemplo vago, reapropriando ideias comuns ao campo sociológico, de modo a fazer face às qualidades do novo *medium* e às especificidades do seu campo. Este esforço, evidente nas últimas passagens, não torna, contudo, desnecessário que uma abordagem menos formalmente orientada procure os sinónimos do “círculo mágico” nas áreas de estudo das suas restantes facetas.

Distanciando-nos da formalidade específica e querendo dar foco aos factores externos sociais e individuais de produção do lugar e momento de jogo, facilmente se poderia substituir o conceito por termos já bem conhecidos nos estudos antropológicos e sociológicos. Importa destacar que a mobilização destas noções apenas pretende tornar mais clara esta dimensão dos videojogos, fundamental para o ponto de conclusão desta reflexão, e não negar a sua inclusão na ideia de “círculo mágico”. Centrando-se no papel do contexto, encontramos, por exemplo na noção batesoniana de “moldura” um ângulo de abordagem capaz de oferecer respostas aos que criticam o novo termo por dar a entender o espaço de jogo como algo independente das acções que nele decorrem, estabelecido *a priori*. A pertinência destas abordagens foi também destacada por Stenros, que aponta que o termo “moldura” vem também colocar factores psicológicos, e portanto o seu carácter “metacomunicacional”, como determinantes na delimitação de “acções significantes” (Bateson 1955 *apud* Stenros 2012, 6).

O carácter negocial e comunicacional da delimitação obtém mais destaque, como não poderia deixar de ser, em Goffman, em cuja abordagem o papel de mediação da irrupção do real vivido e recorte de sentido do caos “eventual”⁶ dos jogos oferece uma releitura da separação e um mergulhar na importância não só de escape do real mas de organização do mesmo dos jogos. Segundo o autor, «os jogos traçam uma “moldura” em torno de uma enchente de eventos imediatos, determinando o tipo de sentido a ser atribuído a tudo o que esta “moldura” enquadra». A moldura estabelece, então, mais do que um espaço circunscrito, grelhas de sentido partilhadas, discutidas que operam e nos permitem operar em diferentes contextos na vida de todos os dias (Goffman 1961 *apud* Stenros 2012, 7).

Entre as leituras mais antropológicas, tecnológicas, sociológicas e psicológicas (factores individuais e fenomenológicos) mantêm-se alguns paralelismos, pontos fulcrais de contacto que evidenciam a sua existência articulada fora das exigências e agendas analíticas. A ênfase nas últimas e a sua adição ao já estabelecido como complexo conceito de “círculo mágico” serve o destaque das linhas de força que fluem em torno e através dos jogos e neles se inscrevem determinando também o seu modo de inscrição no tecido cultural.

I.4. Evolução de retóricas: O dizer do jogo no que sobre ele se diz

«É difícil perceber o acto/impulso de jogo [*play*] porque este é ambíguo» e esta ambiguidade deve-se aos diferentes sistemas de valoração que encontramos nas retóricas que os dizem e discutem. «Cada retórica tem uma fonte histórica, uma função particular, uma forma lúdica distinta, jogadores especializados e defensores, e define o contexto para disciplinas académicas particulares.» (Sutton-Smith 2001, 214)

Tendo olhado a moldura, testando a sua permeabilidade ao fluxo das dinâmicas socioculturais de dentro para fora e fora para dentro, procuraremos agora avaliar, não negando uma separação relativa dos dois modos de experiência, as duas esferas como dimensões concêntricas em co-produtividade. Assim articuladas, o foco da atenção mudará do traço do círculo mágico para os factores que intervêm no seu desenho, isto é, o próprio enquadramento dos discursos acerca deste e o tipo de narrativa acerca do que este contém.

As retóricas⁷ do jogo enquanto produto fechado dizem respeito à materialização local do impulso de jogo em objectos estruturados por regras específicas que, mesmo dentro da

⁶ Aqui não no sentido comum de “possibilidade”, mas enquanto adjectivação do carácter de “evento”, equivalente ao termo do francês, sem tradução directa, “*événementiel*”.

⁷ Sutton-Smith salvaguarda o uso do termo “retórica” num sentido amplo mas remetendo para um entendimento mais moderno do mesmo. Ou seja, com “retórica” o autor pretende referir: «discursos persuasivos ou narrativas

mesma retórica ao nível macroscópico, poderão representar diferentes intentos/posicionamentos face a estas linhas de força mais latas, permitindo que dentro de formas lúdicas semelhantes (mesmos géneros, simplificando) surja uma diferenciação em termos da retórica aplicada. Como estabelecemos, o jogo não ocorre num “vácuo social” e, portanto, na sua estrutura acabam sempre por reflectir-se “aspectos do seu contexto cultural” mesmo “agindo sobre [estes] para promover a sua mudança” (Salen e Zimmerman 2004, 513). Mesmo esta retórica processual, que Bogost analisa e ilustra com o exemplo da distinção entre o *Landlord's Game* e o *Monopoly* (dois jogos de tabuleiro semelhantes mas aplicando retóricas opostas – socialista e capitalista), será afectada pelos poderes macro em vigor no contexto em que surgem. A perspectiva de Sutton-Smith não pretende um enfoque nesta transformação, mas uma compreensão do efeito das retóricas em movimento na discursivização dos jogos e a sua acção sobre a sua produção, consumo e percepção.

Em foco, portanto, as retóricas de enquadramento e contextualização que cunham e popularizam certos tipos de jogo, explicando a ambiguidade do jogo como impulso ou actividade. Em *The Ambiguity of Play* (1997), o antropólogo identifica sete retóricas, quatro mais antigas (pré-modernas: poder, identidade, destino, frivolidade⁸), três mais recentes (modernas: progresso, eu, imaginário⁹), reflectindo as mudanças socioculturais das suas épocas, não só na retórica dominante mas na forma como as restantes surgem (Sutton-Smith 2001, 9-11). As possibilidades de jogo são, tal como as retóricas que as enquadram, diversas, incluindo as mais distintas manifestações do impulso¹⁰. Apesar de Caillois ser apenas referido

implícitas, propositada ou não propositadamente adoptados (...) [tendo em vista] convencer outros da veracidade ou valor das suas crenças». Apesar da pouca clareza das “retóricas da cultura popular”, defende existir nelas padrões que “subjazem as diversas teorias do jogo e os seus termos”, e clarificam a sua ambiguidade (2001, 7-8). Já Ian Bogost é breve na contextualização teórica do emprego do termo “retórica”, assumindo “ultrapassar a sua história”, para se focar nela como “expressão persuasiva” e o modo como funciona “no *software* em geral e nos videojogos em particular” (2007, VIII). Ou seja, em contraste com a abordagem mais macro de Sutton-Smith, aqui procura-se um entendimento dos “argumentos” tecidos em cada código mais do que que linhas exteriores os condicionam. O autor procura perceber a nova forma de persuasão aberta pelo videojogo enquanto *medium*, a que dá o novo de processualidade (*procedurality*), isto é, um discurso persuasivo feito de “representações e interacções regradas” ao invés de palavras ou imagens (2007, IX). O termo recupera-o das “propriedades essenciais dos dispositivos digitais” levantadas por Janet Murray, em *Hamlet on the Holodeck*: “participação, espacialidade, abrangência enciclopédica” e “processualidade”, referindo-se ao modo como funcionam com base na execução de uma série de regras, inscritas no código do sistema (1997 *apud* Sutton-Smith 2007, 6).

⁸ Respectivamente, “jogo como hegemonia”, “contexto social”, “optimismo existencial” e “o mundo do avesso” (Sutton-Smith 2001, 219-20).

⁹ A retórica do progresso coloca então o jogo enquanto “adaptação”, a retórica do “eu” enquadra-o como e manifesta-se em “experiências culminantes ou microperformances” e a do “imaginário” como transformação (Sutton-Smith 2001, 219-20).

¹⁰ Desafios “mentais ou subjectivos”, “jogos solitários”, “brincadeiras”, instâncias “sociais informais”, “audiência vicária” (dos espectadores e da aprendizagem por observação), “*performances*”, “celebrações e festivais”, “concursos/competições” (e.g. desportivas) ou “jogos de risco”, lista o autor (Sutton-Smith 2001, 4-5).

aquando da reflexão acerca da retórica do destino – associada ao impulso de *alea* e à sua materialização em jogos de sorte que marca a modelação do impulso disruptivo na estrutura lúdica – traçam-se claros paralelismos entre as categorias enumeradas por Sutton-Smith e os tipos de impulso definido pelo autor. Por exemplo, o carácter ritualístico da *mimicry* e da *ilynx* surgia de início em contextos discursivos onde se empregava uma retórica identitária (no sentido de comunidade e de reforço dos papéis e estruturas socioculturais) e as expressões da retórica do destino (a mais antiga, remetendo para a crença em forças superiores – deuses, destino, sorte – em controlo da vida humana) expressavam-se nas tentativas divinatórias (magia, astrologia) de o controlar. Com a viragem moderna (pós-industrial), as primeiras servem retóricas do “eu” e do “imaginário”, enquanto as formas de expressão da última ecoam também esta tendência de individualização e a transformação das forças pré-modernas dos deuses e destino na visão laicizada e até solitária da sorte.

I.4.1. O novo *medium*: da imaginação do poder ao poder do imaginário

Mesmo no contexto do novo *medium*, todas as grelhas de significação têm de ser tomadas em consideração, merecendo particular destaque a retórica do poder pela persistência da sua hegemonia através dos tempos¹¹. O destaque desta retórica permitirá também um importante enquadramento da crítica que tecerei ao que ocorre no e por via do jogo, estabelecendo a ligação entre este e os debates da “proto-história” da Teoria dos Jogos. Segundo Sutton-Smith, o “poder é um conceito lúdico essencial”, cuja preponderância marca, então, a tendencial ludicização da actividade de jogo e que, caminhando em par com a delegação do poder criativo às regras do jogo, lança luz sobre a fundamental distinção que existe entre o poder e a capacidade de agência no contexto lúdico (2001, 90). O que coloco em causa, e esta retórica reforça, é o estabelecimento do jogo como *empowerment* (Sutton-Smith 2001, 86) que, com implicações um pouco mais complexas fora dos originais contextos de “expressão de conflito” em competições explícitas, não só mantém a sua ligação à hierarquização social mas fazem-no através do reforço das hegemonias. Como o autor destaca, esta retórica estende-se para lá da hierarquia essencial do delimitado contexto de competição em que se distingue o “mais poderoso” do que o é menos, reforçando e veiculando outras mais corrosivas como “a hegemonia do homem sobre a mulher” (Sutton-Smith 2001, 87). Nos discursos sobre o jogo esta masculinização tóxica reflecte-se numa

¹¹ Se não tanto nos discursos que se tecem na acomodação do videojogo às estruturas mediáticas pré-existentes, definitivamente nos que marcam o seu ciclo produtivo e os daqueles que na sua esfera entram.

“exaltação do seu poder combativo” ao invés de um enfoque mais compreensivo acerca da sua natureza (2001, 80). Encontramos tal em destaque, desde logo, na abordagem de Huizinga, a cuja obra Sutton-Smith retorna também ao notar que, ao nível individual, esta retórica vem colocar o jogo como sistema de gratificação, “compensação e realização de desejos” (2001, 94).

Este falocentrismo vem limitar o desenvolvimento mais compreensivo e empático em jogos de potencial imaginário. Nota-se, portanto, uma contaminação dos ambientes de jogo (objectos, participantes, atitudes) que serviriam outras retóricas, não apenas nos ambientes virtuais partilhados mas também na sua ilusão. A tensão entre a retórica do poder e a do imaginário é clara, logo pelo facto de esta última denotar um sentido inovador, expansivo, criativo e flexível da actividade de jogo, mais próxima da qualidade do pólo paidiaco. Apesar da sua base inalienavelmente lúdica, o novo *medium* traz um novo potencial a esta retórica. Mesmo que podendo ficar aquém na sua realização, a possibilidade aberta é a da realização do “paracosmos” da virtualidade imaginada pela criança¹² no virtual digital, em mundos cuja estrutura alguém imagina por nós mas deixando espaço à autogénese¹³. Como o autor destaca, a imersão em mundos virtuais ou na virtualidade dos videojogos significa, por um lado, o embrenhar-se em “fantasias padronizadas”; porém, se bem trabalhada, e trabalhado o jogador

¹² Sutton-Smith critica particularmente a retórica do jogo como progresso, em que o jogo é entendido como uma ferramenta de desenvolvimento na prática das crianças para a vida adulta. Segundo o autor, promove-se com ela a infantilização e desvalorização do papel central do jogo na sedimentação cultural. Embora mais recente, esta retórica ocupou um lugar primordial na e desde então vincando a formação do campo de estudos do jogo e jogos. Ironicamente, o seu ataque à retórica do progresso passa pela aceitação do jogo como improdutivo, o que, de certo modo legitimando esforços anteriores nesse sentido, não vem negar a sua capacidade poética ou valor cultural mas sim retirá-lo do jugo pragmaticista que apenas considera o jogo uma actividade legítima consoante a sua utilidade. Esta surge apenas nas crianças enquanto preparação para o crescimento e, portanto, fora dessa dimensão pedagógica, a sua legitimidade é questionada (Sutton-Smith 2001, 18-19).

¹³ Conceito recuperado metaforicamente da biologia, remetendo no seu sentido literal para teorias algo arcaicas que procuravam explicar a origem de vida, concebendo a geração espontânea de organismos a partir de matéria inorgânica. A sua introdução nas ciências sociais, particularmente da comunicação, deu-se pela via de estudos culturais aberta por bio-semióticos como Uexküll. A este deve-se a formulação do *Umwelt*, o círculo de significação em torno de cada organismo, que lhe permite interagir com o mundo. Interseccionando-se com outros *Umwelten*, forma-se a semiosfera – a esfera relacional de produção de significados, definindo o universo não estático do compreendido e compreensível. O conceito de semiosfera, por Yuri Lotman (1984), veio estender o conceito de *Umwelt*, marcando a mudança de um paradigma que determinava o carácter pré-textual do contexto para uma visão mais dialógica adaptado ao conceito de *Umwelt* marcou uma reformulação do carácter pré-textual da significação e contexto (Lotman 2002). Em Y. Lotman são identificados certos impulsos de *autopoiesis* e momentos de autogénese que irrompem por e perturbam criativamente o tecido da semiosfera. Estes momentos não cumprem à letra o “vir do nada” da geração espontânea, mas destacam-se por se identificarem como tal e marcarem um esforço contra-normativo nos sistemas culturais (Huttunen 2012). Nos sistemas digitais o ideal da autogénese tem-se expressado acima de tudo a criação de sistemas capazes de recriar ou simular o carácter emergente e imprevisível do orgânico, gerando sistemas e organismos com capacidade “evolutiva”, em “constante transformação”, “dinâmicos” e “auto-organizados” (Galanter 2003, 5), mas pensando-os enquanto manifestações culturais, fala-nos também do seu potencial de integração de elementos de aleatoriedade no desafio das assunções interactivas e experiências que questionem normas estabelecidas.

a um nível de envolvimento mais profundo (estimular o apego afectivo, reacções emocionais, mente e criatividade activas), permite a fantasia interna (Sutton-Smith 2001, 155).

Mesmo na sua improdutividade directa, referindo Bakhtin, “o jogo e os jogos surgem como formas de pensar acerca da cultura ou como textos para ser interpretados”. A importância da compreensão destas retóricas releva precisamente desta ligação que por um lado mantém o valor do jogo *per se* mas consegue percebê-lo como algo mais, “uma mensagem sobre si mesmo, do mundo e fora dele” (1981 *apud* Sutton-Smith 2001, 128).

1.5. “Sobre o” ou “no” videojogo: simulação ergódica vs. ficção narrativa

«Criamos, eternamente, o mundo nas nossas mentes e muito dele é fantasia.» (Sutton-Smith 2001, 156)

O campo de jogo e da sua discussão, como todas as esferas do nosso real sociocultural, é atravessado por tensões. Como percebemos no caso do círculo mágico, nem a fixação do campo de estudos vem resolver o dilema, o mesmo ocorrendo com as novas formas da polarização entre *ludus* e *paidia* que percebemos também retoricamente nesta oposição entre o poder e o imaginário, cujo potencial fantástico não passa sem controvérsia.

Em 2002, num ensaio que mais tarde seria cunhado como o próprio causador do debate, Henry Jenkins aborda os confrontos ideológicos que marcaram e continuavam a marcar a firmação do campo de estudos dos videojogos. Segundo o autor, a presença numa conferência académica chamara a sua atenção para a iminente erupção do “feudo” entre os “autoproclamados Ludologistas e os Narrativistas”. Em disputa, o interesse dos últimos em “estudar os jogos a par com outros *media* narrativos” e a oposição a esta prática pelos primeiros, defendendo a “mudança de foco para as mecânicas da jogabilidade” (2004, 118)¹⁴. Já em 2001, na conferência SIGGRAPH, este fora um dos assuntos em discussão, com a contribuição particularmente incisiva de Eskelinen, claramente oposta à narrativização. No ensaio apresentado, “Towards Computer Game Studies, Part 1: Narratology and Ludology”, Eskelinen critica aquilo que chama de “intrusões e colonizações dos campos académicos já organizados” no campo ainda em fixação (2001, 1). A comum e comungada existência de um

¹⁴ Para ilustrar esta posição, o autor recorda as afirmações de alguns oradores, como Jesper Juul que de forma pouco ambígua estabelecia a impossibilidade de pensar os jogos de computador como narrativas, dado que estas não só surgem “isoladas de como trabalham contra a qualidade de jogo-de-computador do jogo”. Também Eskelinen é recuperado, pela sua defesa da diferenciação assente no facto de que, “fora do campo académico as pessoas são normalmente excelentes a distinguir entre narrativa, drama e jogos”, dando o exemplo de alguém que, tendo uma bola lançada na sua direcção, responderá de acordo, não a deixará cair “e esperará que comece a contar histórias” (*apud* Jenkins 2004, 118)

conflito e personagens são, para o autor, um forte contributo para a confusão. Contudo, ressalva, as situações narrativas que possam existir nos jogos surgem “ao serviço do dominante ergódico”, que, dominante, anula das situações em causa a narratividade como a conhecemos, não interessando por isso modelos narratológicos ao seu estudo.

“Os jogos são ludológicos e à ludologia pouco interessa história ou discurso mas sim acções e eventos, cuja relação não é completamente fixa”, frisa Eskelinen (2001, 5). Por mais que sejam similares, os seus fundamentos são opostos, tornando incompatível a mobilização dos mesmos instrumentos para o isolamento e análise da sua especificidade. Ao contrário da rigidez da temporalidade narrativa, definida pela articulação da sequência de eventos (o tempo da história) com uma situação de narração (o tempo do discurso), a relação temporal dominante nos jogos será a que de forma maleável se estabelece entre o tempo do utilizador e o dos eventos, assim “produzidos e jogados sob determinadas circunstâncias e obedecendo a regras formais”, ao invés de reproduzidos (drama) ou recontados (narrativa) (Eskelinen 2001, 2). Também Juul destaca o problema da temporalidade e o modo como esta e a relação entre os elementos da sua activação (leitor/espectador e o mundo da história, jogador e mundo do jogo) estabelecem a impossibilidade de ocorrência simultânea de “narração e interactividade” (Juul 2001b). Porém, tal como em Eskelinen, esta oposição advém de um entendimento estreito da narrativa e narratividade enquanto histórias recontadas por dado narrador (após o vivido, portanto em posse da totalidade da história) a um destinatário externo ao narrado e sem influência sobre o momento de narração. Para Juul, a ergodicidade do lúdico também obriga a um maior esforço do que o interpretativo levado a cabo pelo leitor. Em vez de perante o texto (e as parcelas textuais – “textões” – que o vão compondo) o jogador é necessariamente activo na sua relação com os “escritões”, que se vão precisamente formando pela sua actividade no jogo e a articulação que esta tece entre “textões” implícitos (Aarseth 1997 *apud* Juul 2001a, 19-20). Com isto o autor procura também justificar o facto de os jogos falharem em contar boas histórias¹⁵. Este factor, que o autor indica ser criticado e mobilizado na desvalorização do jogo, surge minimizado nesta compreensão de que eles não têm de o fazer, pois são um *medium* não-narrativo, cujo carácter específico de “jogo” tende a diminuir

¹⁵ Estes conceitos, cunhados na obra de Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), surgem como uma forma de abordar o carácter intrinsecamente textual do jogo sem que tenha de contar histórias, ou de o fazer com o mesmo detalhe das narrativas tradicionais, surgindo aqui o enfoque no esforço da sua criação. Tal não significa que apenas o novo *medium* permite este tipo de relação e criação textual. Pelo contrário, não só o videojogo integra o conjunto de literatura ergódica emergente das possibilidades tecnológicas (os textos gerados colectivamente nos mundos virtuais, ficções interactivas, hiperficções, escrita electrónica) mas também retrocede experimentos literários de maior abertura e dinamismo. Os textos ergódicos não são necessariamente histórias e, como defenderá o autor, sê-lo-ão menos quanto mais jogo se tornarem. (Aarseth 1997 *apud* Mourão 2003, 124).

com a presença de história ou narrativa, pela redução de liberdade que esta impõe (Juul 2001a, 81). Fora de um entendimento redutor da narrativa, nada aqui nega que a experiência do presente, tal como no real, seja informada por essa tessitura narrativa que, então, surge em simultâneo e molda a experiência que, *a posteriori*, será também narrativizada, mais não seja na mente do jogador. Em última instância, essa deferência ou dissonância temporal confirma a essência narrativa. Mesmo para lá da narratividade essencial, a narrativa enquanto história não tem, de facto, uma presença imprescindível, o que não significa que não seja importante¹⁶.

Este aspecto é reconhecido por alguns dos autoproclamados ludologistas. No seu ensaio “Ludologists Love Stories Too”, Gonzalo Frasca (criador e curador do *peer-reviewed journal* ludology.org) revela que inicialmente pretendia orientar a sua reflexão para o papel da narrativa nos videojogos e o modo como ambos se articulam no erguer da simulação. Esta pretensão valeu-lhe reacções de surpresa (devido ao seu papel na ludologia) e chamou a sua atenção para a necessidade de esclarecer alguns mitos acerca do campo. Já num ensaio anterior (1999) se tornara claro o carácter mais moderado do seu posicionamento face à discussão. Logo no seu título, “Ludology meets Narratology” sugere o encontro, primando pela busca de semelhanças. A existência de estruturas narrativas, até instrumentalizadas pelos estudos narratológicos, e da base lúdica que estrutura o jogo é um ponto de semelhança que justifica, segundo o autor, os paralelismos. Estas últimas, porém, definem possibilidades que serão articuladas e apresentadas de modos distintos na elaboração do objecto. Mesmo num jogo em que esta estrutura articule elementos narrativos, a sua configuração não estará definida *a priori* pelo autor/criador, realiza-se de modo diferente em cada sessão devido à activação de diferentes possibilidades na vivência em primeira pessoa do e decisões no esquema de mundo. Na narrativa tradicional será tarefa do autor definir à partida as possibilidades de acção encadeadas na obra que (apesar do pendor hermenêutico e da elevação do leitor que insiste na sua abertura) é, enquanto estrutura, fechada. Porém, a sessão/experiência de jogo pode passar como uma narrativa, o que difere entre uma e outra sequência narrativa será a ontologia do objecto e do *medium* que a permite.

Na sua retrospectiva do debate (apresentada em 2012), Aarseth também elabora de forma mais esquemática esta distinção. Quer jogos quer histórias contêm como elementos um mundo, objectos, agentes e eventos articulados numa dada estrutura, aponta. A configuração

¹⁶ Como frisa Jenkins, “nem todos os jogos contam histórias” e se o fazem, fazem-no de forma diferente dos *media* tradicionais, mas “muitos jogos têm aspirações narrativas” e, de qualquer modo, mesmo não sendo a experiência do jogador equiparável à do leitor ou espectador, a análise narrativa, fora de um impulso prescritivo, poderá ser benéfica para o campo (2004, 119-120; Zimmerman 2004, 162).

desta é que variará de um para o outro *medium*, surgindo mais estática consoante a aproximação do pólo narrativo e mais dinâmica no pólo lúdico¹⁷. Este dinamismo é também marcado pela possibilidade de variação da configuração de cada elemento dentro da própria estrutura bem como da configuração do próprio forma como cada jogo articulará uma possível estrutura narrativa depende da configuração do seu mundo: pode ser linear, labiríntica ou aberta. Embora de modo mais organizado, a organização e conceptualização destes elementos e respectiva configuração no e do gradiente traçado entre *ludus* (puro jogo) e literatura (narrativa tradicional) acaba por dar a entender uma relação de exclusividade mútua ao invés de articulação, algo particularmente problemático não só na distinção entre objectos e agentes mas na caracterização dos últimos na instância de jogo. Voltando a Frasca, também este admite que as personagens com que um jogador se depara no contexto lúdico são “mais idiotas [*idiotic*]”, surgindo como elementos superficiais ao serviço do avanço na estrutura ou mesmo de uma linha narrativa que devido à mesma subjugação acaba também por sê-lo. Porém, tal é apresentado num tom crítico, como uma dificuldade que o autor, no segmento a que chama “manifesto estético”, procura superar ao invés de um factor inalienável da natureza do jogo. Nesta abordagem, a nova oposição é observada à luz uma mais antiga (entre *ludus* e *paidia*), o videojogo é assumido como um *medium* complexo, capaz de colocar opostos em relação e ligar elementos pensados como incompatíveis, expandindo uns e outros para fora dos seus limites. A proposta de Frasca (cujos detalhes técnicos deixa propositadamente de fora) passa pela inserção de personagens narrativas em ambientes mais paidíacos, permitindo um enriquecimento da experiência do jogador pela possibilitação da profundidade da experiência narrativa na instância de jogo de forma fluída e imersiva (1999). Ao invés de uma corrida para a vitória, o mundo virtual é estabelecido, assim, como um palco da vivência do jogador. Instâncias multijogador em mundos virtuais, pensar-se-ia, seriam o contexto ideal para a realização desta proposta, dado que os corpos virtuais são ocupados por jogadores reais ao invés de seres sem o carácter humano, cuja integração em arquétipos sacrifica a diversidade individuante em favor da coerência; porém, nestes tende ainda a dar-se primazia ao carácter competitivo, e a extensão do mundo sacrifica a sua profundidade narrativa.

Em “Ludologists Love Stories Too”, Frasca vinca a sua postura, frisando que na agenda dos ludologistas nunca estivera a abolição total da narrativa, mas sim a compreensão da incompatibilidade dos jogos com as definições de narrativa mais comumente mobilizadas (2003, 6). Para tal, recorda as vozes proeminentes da ludologia – Juul, Eskelinen,

¹⁷ As possibilidades de acção dos objectos (dinamismo) será proporcional à aproximação do pólo lúdico; a profundidade e riqueza dos agentes aumentará consoante se caminha para o pólo narrativo (Aarseth 2014, 55).

Aarseth – em excertos que ilustram a sua admissão de alguma junção e, inadvertidamente, provam o ponto do autor pela mobilização de modelos narratológicos, teorias narrativas nas suas explicações (Frasca 2003, 3-5). Estes são recuperados como demonstração do exagero pelos narrativistas da posição dos ludologistas e, com isto, como libertação do seu campo de algum do estigma que impede os teóricos dos jogos de um enfoque no verdadeiro problema: “não se os jogos são narrativas ou não, mas se se pode expandir o conhecimento do jogos” optando por uma linha de investigação narratológica (2003, 7)¹⁸. Em torno de 2001, que Aarseth estabelece como o Ano 1 do estudo dos videojogos¹⁹, aglomeram-se os momentos mais acesos da discussão. A sua dispersão cronológica vem assim não só provar aquilo que Frasca tentava defender mas o que o próprio Aarseth viria, mais tarde, reconhecer. Diria o autor que as passagens mais radicais da defesa da ludologia surgiram em reacção ao “academismo descuidado” que até então tratara os jogos sem métodos de abordagem próprios. O “debate”, que o autor nega existir de forma clara antes da sua própria referência em Jenkins, mais não foi ou é do que uma discussão a um metanível acerca do próprio campo académico que na altura se formava, ou seja “dores de parto” (2014, 54).

O argumento que os ludologistas usam na defesa da leitura do seu posicionamento pelos teóricos do campo oposto era, contudo, já por estes reconhecido, simultaneamente à sua crítica da orientação dos esforços dos primeiros para extinção da invasão do campo dos jogos por elementos de outros ramos de estudo. Jenkins lia-a como uma atitude defensiva do novo campo, centrando-o e ao “estudo dos jogos na jogabilidade ao invés de enquadrados pelas preocupações de disciplinas e *media* pré-existentes” (2004, 129). Outra característica que releva assinalar será a permanência das duas orientações no estudo dos jogos: com os ludologistas vincam-se os estudos mais focados no *design*, os narrativistas permitindo a permeabilidade do campo a uma abordagem mais crítica dos estudos dos *media*. A valorização por Jenkins das perspectivas de maior narrativismo não advém de uma má interpretação dos motivos por trás do campo oposto ou da tentativa de ignorar aquilo que eles vêm defender, mas uma compreensão da pertinência do teor mais qualitativo da primeira abordagem. Além disso, se a aplicação de modelos narratológicos aos videojogos soaria nessa altura como um anacronismo, com a sua complexificação, a inserção desta dimensão ganha destaque, não só

¹⁸ Apesar de reconhecer a importância da inserção de elementos narrativos, a preferência de Frasca quanto ao ponto de orientação de abordagem dos videojogos recai sobre a simulação (2003, 7).

¹⁹ Antes da afirmação do campo como um corpo consistente, na escassez de estudos concretos sobre videojogos a teoria de jogos mantinha-se ainda suportada nos marcos clássicos de Caillois e Huizinga (sem atender à especificidade do *medium*) ou, de um ponto de vista semiológico/semiótico do diálogo e processos de criação de significação (e.g. jogos de linguagem de Wittgenstein).

pela sua base textual que permite uma expansão pela exploração dessa articulação mas também pela associação de determinados géneros à fantasia. A literatura narrativa pode, portanto, sem excluir o jogo, integrar as suas possibilidades de acção, não se perdendo mas ao invés desenvolvendo-se por novos caminhos quando dita pela linguagem digital.

I.5.1. Do tempo ao espaço: contar histórias como arquitectura narrativa

«Nem todos os jogos contam histórias. [Mas] muitos jogos têm aspirações narrativas. Mesmo aí a experiência de jogar jogos não pode ser nunca reduzida à experiência de uma história. Se alguns jogos contam histórias, é pouco provável que o façam da mesma maneira que outros *media*. (...) Nos ambientes narrativos *transmedia*, os criadores de jogos são menos contadores de histórias e mais arquitectos narrativos.» (Jenkins 2004, 118)

Desta afirmação que, tal como os ensaios de Frasca, firma as pontes entre os dois âmbitos, Jenkins parte para a exploração de um conceito fundamental que, tal como a defesa dos ambientes paidíacos do segundo, promove um novo desenvolvimento dos videojogos que, com a evolução técnica e tecnológica, tem vindo a concretizar-se: o de espacialidade. Segundo o autor os videojogos tendem a “centrar-se em tornar possível aos jogadores mover-se por entre espaços narrativamente apelativos”, de onde a sua forte ligação à estrutura narrativa de certos géneros literários (aventura) e à “construção de mundo” que observamos em outros (fantasia, ficção científica) (Jenkins 2004, 120). Esta tendência, descreve a narrativista Marie-Laurie Ryan, encontra-se estreitamente ligada à compreensão do potencial imersivo do videojogo (que justificava a opção pela simulação de Frasca) e da busca da sua realização pela criação de ambientes capazes de estimular no jogador um sentido de “ser-no-mundo”. Esta sensação complexa não é possível de alcançar sem uma visão quase caleidoscópica da experiência do jogo, multidimensionalidade que começa na própria imersão, cujas três modalidades se correlacionam e potenciam mutuamente.

Concordando com Jenkins, o primeiro passo será o estabelecimento de um mundo capaz de envolver espacialmente o jogador, o seu percurso neste espaço será temporalmente marcado pelo modo como se move pelo conflito e todas estas relações ganham novos significados através das outras personagens que firmam o envolvimento emocional. Apenas assim, a entidade gerada na relação jogador-personagem ganha consciência e habita verdadeiramente o “mundo textual (...) populado [*populated*] por objectos individuados” (Ryan 2001, 14-15). A rejeição de estruturas que se pensam contrárias ao ideal interactivo molda a conceptualização deste envolvimento fenomenológico, levando à sua implementação

sob formas ideológicas que se pensam capazes de compensar a perda de controlo a que este tratamento textual parece obrigar. Se por um lado se desafia a noção de que com isto se relega o jogador para uma posição de total passividade que expurga do jogo a sua essência, por outro também nos aproximamos de outra faceta do debate que marca ainda os jogos: o problema da agência, a sua associação ao poder e controlo (mesmo que ilusórios) e a glorificação destes (aplicados a certo tipo de representação) enquanto características inerentes à experiência do videojogo²⁰. Apesar dos elementos autónomos cuja emergência se deve ao investimento do jogador, as características do videojogo não determinam o exílio da entidade autoral. Pelo contrário, recai sobre o novo arquitecto uma maior responsabilidade, pois enquanto “autor processual” terá de fazer mais do que estabelecer sequências; tem de definir regras de acção e possibilidades narrativas capazes de transmitir um sentido de organicidade (Murray 1997, 153)²¹. O videojogo, tal como o *holodeck*²², apresenta-nos uma “máquina de fantasias universal”, caberá aos seus engenheiros e a nós tirar dela o melhor partido (1997, 15). Tal como em Frasca isto significava, ainda no ano da sua afirmação, o verbalizar da esperança de proliferação dos mundos virtuais “colectivamente elaborados” (1997, 149).

O pico de popularidade destes (e.g. *Second Life*) tão rápido chegou como morreu, uma efeméride alimentada pelo fervor do espírito do milénio e pelo carácter futurista da novidade técnica, também nos mundos mais estruturados dos MMORPG, ainda em emergência e mesmo os mais antigos (e.g. *World of Warcraft*) mantendo a sua população, poucos conseguem o tipo de imersão total anteriormente abordada. Por entre os que se destacam e os jogos solitários que conseguiram superar o obstáculo tecnológico, a subversão dos padrões da maioria é uma constante. No seu *blog*, e apesar da sua constante afirmação de “todos os videojogos como histórias” (2004, 2), Murray reconhece que “nos 14 anos desde a publicação

²⁰ Ken Perlin aborda esta problemática relação de actividade/passividade e associa-a à desumanização e pouca credibilidade das personagens dos jogos, dando o exemplo de Lara Croft, em *Can There be a Form Between Games and Narrative?* (2004, 12-15).

²¹ Mesmo na aceitação do carácter transversal dos seus métodos, a reflexão de Janet Murray em *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in the Cyberspace* oferece contribuições imprescindíveis para esta reflexão. É certo que a glorificação do valor artístico, o seu enfoque no ciberdrama e a sua proposta de metafórica da recriação de peças de Shakespeare no Holodeck poderia confirmar o criticismo ludológico de um saudosismo redutor que tende a inferiorizar o novo *medium*. Porém, a própria autora nega essa linha que lhe é atribuída, proclamando não apenas como errónea mas nefasta sobre o desenvolvimento de novas formas de expressão nos novos *media* a concepção de cada novo *medium* como imediatamente inferior, menos legítimo, que os seus predecessores. Apesar das críticas ao impulso reducionista do pós-modernismo, não se deverá ler na crítica de Murray à glorificação da abertura dos novos *media* e elevação da participação do público um manifesto anti-interactividade. Na verdade, o que a autora procura é isto mesmo: restabelecer ao autor o seu papel, com os créditos e responsabilidades que lhe respeitam quanto ao tipo de possibilidades de experiência que possibilita.

²² Um dispositivo ficcional de realidade virtual que, na série *Star Trek*, é utilizado para fins recreativos, estratégicos, analíticos, etc. pelas tripulações, recriando com hologramas materiais, os desejos/ pensamentos/ memórias do seu utilizador em ambientes imersivos e funcionais com que este pode interagir.

de *Hamlet on the Holodeck*” muito mudou, confirmando-se entretanto a proximidade dos pólos em confronto pela “prática rica, diversa e expressiva da intersecção de narrativa/histórias e interactividade” (2012). Apesar da referência a distintos tipos de jogo como exemplo desta intersecção, o maior destaque, mesmo na sua clara ligação à ideia de ciberdrama, vem ser concedido aos RPG, onde os mundos fantásticos se concretizam na memória da *mimicry* e se somam às aventuras clássicas na sua ilustração de quão bem interactividade, simulação e narrativa podem coexistir.

A proximidade dos jogos de *role-play* e aventura é também notada por Zagalo (2008, 226), sendo os géneros que surgem com uma posição mais central no triângulo que o autor traça entre simulação, jogo e narrativa. Também na tabela que Järvinen elabora na divisão de géneros e subgéneros é nos RPG que se nota não só uma maior coerência temática (e.g. Fantasia, Ficção Científica) com raízes claras nos géneros literários mas na categoria digital este género é ligado também ao de acção-aventura, acentuando a sua aproximação tanto ao nível de conteúdo como de forma (2008, 332). Frequentemente traduzidos para o português como jogos narrativos, os RPG, por entre a estrutura lúdica que se tornou característica do género, no novo *medium* permitem a construção de um “agente virtual” e a sua inserção num “espaço narrativo de faz-de-conta” cujo potencial enquanto mundo possível se desdobra pela acção no seu interior acompanhada da exploração não só desta mas também das “atitudes, emoções (...) e relações sociais” dos e entre os agentes (Steen e Owens 2002 *apud* Järvinen 2008, 156). Esta profundidade e envolvimento conseguida pela articulação de camadas torna-o um dos géneros mais referidos aquando da discussão de jogos emocionalmente estimulantes (Tocci 2008, 198). O estudo referido por Tocci fica um pouco aquém nos seus resultados não só pela década entretanto passada mas também pela referida orientação para uma audiência mais masculina. Tal pode explicar a posição de topo alcançada pelos jogos de tiro em primeira-pessoa (FPS) e de acção, pela sua estimulação das emoções mais tipicamente associadas aos videojogos (ligadas a adrenalina da experiência, à sua contingência e desejo de vitória). Quanto aos RPG, porém, são referidas emoções distintas como a tristeza e carinho, sendo que a posição mais baixa alcançada pelos de Aventura surge justificada com uma nota construtiva que reconhecia neles o potencial de se assemelhar aos RPG se não lhes faltasse o aprofundamento da experiência e ligação que os primeiros conseguem. Estas assunções prematuras tornar-se-ão mais significantes na segunda parte, justificando, à partida, um maior enfoque nestes dois géneros (Bowen, 2005).

Convém também notar que, cada vez mais, as definições de género são nebulosas, confundindo-se na articulação das etiquetas mobilizadas pelos *media* (ainda decalcando, 20 anos depois, as definidas por Myers), as popularizadas no discurso não académico e as que o campo de estudo tenta recortar por entre a multiplicidade crescente. Com o estabelecimento do *medium* permitindo a complexificação do videojogo assistimos também à explosão das categorias, não necessariamente pelo desenvolvimento de novos géneros mas pela fusão na camada de jogabilidade mas também na camada temática de diversas tendências²³. Estas não deverão, porém, ser desvalorizadas, e se algumas classificações académicas nos servem de filtro, as etiquetas que para cada objecto se popularizam vem oferecer uma visão no terreno do modo como se organizam as expectativas, a discrepância ou aproximação do seu estabelecimento fora da instância particular, o modo como molda a acção e estado mental do jogador no seu interior – aquilo que o género é em essência (Järvinen 2008, 156) –, e como reflectem momentos da sua subversão.

²³ A (con)fusão é tornada clara nas plataformas que vivem do *input* dos utilizadores, como o Steam, onde na ficha de cada jogo se vão somando as “etiquetas”.

PARTE II: O *disempowerment* no impacto emocional da experiência

II.1. A invasão dos ciborgues: o novo *Voight-Kampff* e a realização da ciberutopia

Ligado às transformações radicais introduzidas pela era digital, o videogame como *medium* apenas se torna compreensível à luz dos modos de percepção que esta revolução trouxe. A sua génese diversa, possibilitando diversos ângulos de abordagem, dificultou a afirmação coesa de um campo de estudos que conseguisse dar conta de todos os impulsos e tendências culturais que neles se articulam. Para Domenico Quaranta, o videogame (ideal) é um *medium* de expressão que, inserido na genealogia das revoluções mediáticas, a rompe, uma fonte de inspiração e realização de inspirações, que abre novos mundos onde as histórias se tecem em torno do potencial jogador que as vive, um *medium* cujo pendor mediático se esforça por ser ocultado, um complexo sistema atravessado pelas igualmente invisíveis linhas de força (2006, 300). Da mesma forma que encontramos a discussão da agência e o temor pela sua perda no núcleo das discussões acerca da narrativa, aquilo com que o autor propõe romper é a afirmação do poder (ilusório) do utilizador por narrativas que glorificam o seu lugar. O receio do questionamento deste é acima de tudo um receio da negação do virtual enquanto espaço de organização do real, cujas possibilidades identitárias vêm permitir esse mesmo recorte e experimentação organizada e autocontrolada da afirmação do “eu”.

A ideia é tornada clara no segmento acerca de videogames em *Life on the Screen* em que um dos entrevistados elabora acerca da sua preferência pelos jogos mais clássicos sobre os mais complexos em emergência, justificando esta predileção pela transparência das suas regras: ao “contrário da vida”, podia sentir-se “mestre do universo”. Turkle resume (usando das palavras de um jogador de oito anos): agora, “em vez de se resolver *puzzles*, vive-se no seu interior” (1995, 67-68). O desabafo nostálgico confirma a metamorfose moral e filosófica, anotada por Jay David Bolter, do *Homo Ludens* em Homem de Turing, cujo “*empowerment* pela nova tecnologia” é acompanhado por uma insensibilidade “à mais profunda razão humana, [sendo] guiado por uma mais instrumental” (*apud* Turkle 1995, 281). É esta dicotomia que a complexificação do *medium* vem permitir ultrapassar e subverter. Mesmo inspirado na observação dos jovens nos *arcades*, Gibson (autor de *Neuromancer*) expande na sua obra a ideia da ligação à máquina para lá do contacto físico com a interface, defendendo que “quem trabalha com computadores desenvolve uma crença intuitiva na existência de

algum tipo de espaço por detrás do ecrã”, um espaço pelo qual se é absorvido, num movimento no qual “o jogador e o computador se fundem”(apud Turkle 1995, 265)²⁴.

II.2. Requisitos para envolvimento emocional

Na abertura da sua reflexão e estudo em *Emoções Interactivas: Do Cinema para os Videojogos* (2009), Nelson Zagalo apresenta o paradoxo basilar acerca do poder emocional deste *medium* tensional: o da emoção interactiva, referindo a observada dificuldade de estimulação de diversidade emocional nos videojogos face a outros *media* (como o cinema)²⁵. Esta dificuldade, contrária à sustentação dos videojogos como um *medium* mais aproximado do real, e portanto com maior potencial experiencial, é atribuída ao confronto entre a “actividade necessária ao artefacto” e a “inactividade necessária ao receptor para que este possa sentir determinadas emoções” que impede a exploração de emoções de nível mais profundo (2009, 15). A tensão gerada entre a “necessidade de o autor controlar e dirigir a narrativa de forma a comunicar a história e construir uma experiência envolvente, a necessidade de providenciar à audiência (ou participante) a liberdade que a interactividade significativa requer” e a estipulação de um modelo de favorecimento da segunda torna os videojogos escassos da “riqueza emocional [que se observa e experiencia noutras] narrativas contemporâneas” (Tallyn 2000 apud Zagalo 2009, 225). Estando a capacidade de transporte imersivo, num *medium* que ainda aparta o corpo, relacionada com a capacidade de estimulação emocional (a modulação de sentimentos e estabelecimento duradouro de estados de espírito), coloca-se assim uma forte barreira à valorização cultural da experiência do videojogo. Como veremos, a especificidade do *medium* poderá ser trabalhada sem ser perdida, importando acima de tudo perceber, ao nível micro e macro, que tipo de práticas tendem a firmar que tipo de modos de percepção e em que medida estes atrasam ou estimulam este desenvolvimento. Não prescritiva em termos de *design*, a análise procurará diagnosticar as

²⁴ Desta afirmação, a autora conclui que o “jogador é já um ciborgue” (2011, 265), um ser pós-humano, cuja capacidade de experiências significantes passa ainda pela estimulação das formas de percepção orgânicas. A manutenção do potencial humano no contexto ergódico permite activar a sua função poética sobre aquele nele entra, cuja “identidade *transmedia* se forma pela totalidade de iterações, actualizando-se com aquilo que retira de cada uma” (Kallay 2013, 101- 105).

²⁵ Juul, no artigo já referido no debate ludonarratológico, aborda como é clara a incompatibilidade. Numa passagem particularmente elucidativa explica que as personagens dos jogos são superficiais e pouco desenvolvidas, pois apenas na integração da narrativa (e.g. através de *cut-scenes*) se consegue fazê-lo (Juul 2001b). Como exemplo da proporcionalidade inversa entre as duas dimensões, o autor mobilizava *Knights of the Old Republic* (2003 Bioware). Com os avanços no campo, porém, a própria empresa canadiana tornou-se mestre em articular os dois pólos, como veremos pelo destaque das relações interpessoais nos seus jogos.

raízes socioculturais por trás de cada tendência e compreendê-las no estigma que existe dentro da própria comunidade *gamer* face à abordagem crítica e experimentações na indústria.

II.2.1. A especificidade ergódica do novo *medium*

“Ao invés de uma pessoa histórica, de carne e osso, o jogador implícito é um papel preparado para o jogador de um jogo sob a forma de uma série de expectativas” quanto à sua actividade e “possíveis efeitos” se estas forem cumpridas (Mäyrä 2009, 318). Característica distintiva, a ergodicidade expressa “a participação activa do jogador no circuito cibernético” (Dovey e Kennedy 2006 *apud* Calleja 2011, 41). A experiência do videojogo (i.e., jogo digital) é mais do que uma instância capaz de prender uma atenção que lhe é dirigida; exige, para a sua activação e desenvolvimento, um *input* activo por parte do espectador promovido, que, na junção destas duas dinâmicas, se caracteriza, mesmo nos momentos de passividade, por uma “disposição e prontidão para agir”. O trabalho deste “esforço cognitivo” (atencional e actancial) e dos elementos que o promovem e são por ele afectados é uma parte fundamental da transformação do esforço em fluidez, envolvimento “involuntário”, e a cognição em inescapabilidade emocional (Calleja 2011, 41-42). Consoante deixam de ser um esforço consciente, as camadas do jogo vão sendo activadas, num movimento que determina uma certa hierarquização, um gradual contacto e comprometimento com múltiplas dimensões, cada uma representando certo tipo de envolvimento, cada um agindo retroactivamente sobre os restantes (Calleja 2011, 45). Determinada também por este movimento centrípeto será a invisibilização do *medium*, pedra basilar da sua capacidade imersiva.

Promovida a ligação (*engagement*) do jogador à interface com a qual se conecta e cuja habituação vem permitir-lhe sentir-se “como uma extensão do jogo ou a este como uma extensão sua”, o jogador pode tornar-se parte integrante deste enquanto realidade maior do que si (Sue Morris 2002, 85, *apud* Calleja 2011, 68). O jogador-personagem toma contacto com as regras e mecânicas que estruturam a sua dimensão lúdica e é neste contacto que percebe, para lá da máquina, como a interacção com o mundo virtual e com os seus objectos, que ocorre a experiência interactiva. Apesar da maior ligação ao aspecto fisiológico, a primeira camada (envolvimento cinético e espacial) ainda não permeabiliza o jogador, logo, não subsume a experiência imersiva. Esta só poderá ser pensada na sua estruturação numa hierarquia complexa cuja activação depende da relação entre os elementos do jogo (do jogador/outros ou do sistema). Não há nada no jogo que não tenha origem ou no sistema, ou

no(s) jogador(es); contudo, o que é produzido na experiência interaccional excederá aquilo que tanto uns como outros têm para oferecer; ambos saem transformados (Järvinen 2008, 57).

A identificação dos aspectos que se conjugam na preparação desta “ilusão perceptiva” passa precisamente pela compreensão da multidimensionalidade que assiste à sua emergência. A imersão intradieética da mente do jogador (reincorporada na personagem ou avatar) não se processa num vazio contextual, suportada apenas pelo prazer visceral da acção. Para que esta se solidifique numa experiência mais duradoura num universo consistente é necessário um suporte narrativo que intensifique e trabalhe as emoções primárias em bruto em prazeres mais profundos. O peso emocional da dimensão intradieética advém então da capacidade de trabalhar o processo de significação. Assim, a primeira camada de significado que é atribuída à agência terá de ser complementada pela firmação de elementos empáticos e alinhavada por estratégias narrativas capazes de aprofundar o envolvimento e estimular a imersão diegética. Com estas, os restantes elementos são homogeneizados, vincando-se a “mundaneidade” que suporta a ocupação do território e a reformulação identitária que sustenta a reincorporação.

Abordaremos, então, videojogos em que se realize esse mundo de potencial absorção do jogador, excluindo jogos tipo *arcade* ou casuais (que se completam a cada sessão curta). Cumprindo-se estes requisitos, a ergodicidade do *medium* dota-se também de nova complexidade. A inactividade passa a ser um momento possível da actividade ergódica sem que esta perca a sua qualidade. Pelo contrário, faz emergir no *medium* um novo elemento que, agindo sobre as suas bases estruturais e inalienáveis, abre um campo de exploração da experiência de jogo pela modulação mais estratégica dos estímulos ao jogador. Por um lado, passados os níveis de contacto primário, os momentos de inactividade continuam a estimular um investimento por parte do jogador (Calleja 2011, 42); por outro, torna-se possível explorar as restantes camadas da experiência sem quebrar o envolvimento nas primeiras, daí a emergência de um potencial subversivo da assunção de controlo e acção, uma passividade que actua também transversalmente a estas camadas, a que chamarei *disempowerment*.

II.3. Envolvimento afectivo

II.3.1. Jogo como terapêutica emocional: escapismo ou hedonismo?

Mesmo falando de um círculo mágico já permeável, das investidas contra as suas fronteiras destaca-se o esforço de dissipação da ideia do jogo como “gratuidade/pouco

sério”, não atribuindo ao modo de experiência que se activa características *a priori* distintas daquelas que se pressupõem imiscuídas no real, nos seus modos de percepção e experimentação (Calleja 2011, 48). Esta interpenetração convive com a noção do videojogo como servindo uma função de escape, garantindo aos seus “utilizadores” um equilíbrio de estímulos emocionais e sensoriais: a sua idealização como um local de fuga a um real hiperestimulado numa realidade mais tranquila ou, inversamente, a busca de estímulos que não se obtêm no real. Aqui em destaque estará o esforço por compensar um real caótico, permeado por objectivos difusos, que muitas vezes nos escapam ou cujo alcance poderá não trazer recompensa, eventos e resoluções que escapam ao nosso controlo, com a exaltação do conceito de agência, qualidade exclusiva e inalienável do jogador (Juul, 2005; Salen e Zimmerman, 2004; Järvinen, 2008). Ou seja, o contexto pré-fabricado molda-se à necessidade de criar junto daqueles que nele participam a ilusão de que “têm em capacidade de exercer poder ou controlo sobre os eventos” (Schott 2006 *apud* Calleja 2011,55). Assim, “na fase macro, a dimensão de envolvimento lúdico revolve em torno da motivação para a ligação ao jogo providenciada pela perseguição dos objectivos e obtenção das respectivas recompensas”, através dos meios destacados como mais eficientes para esse fim (Calleja 2011, 149).

De forma mais problemática, adaptando-se a produção às exigências do consumo e sendo este estimado de acordo com determinada visão do jogador-tipo (adolescentes e jovens adultos do sexo masculino, heterossexuais), o carácter terapêutico do seu potencial escapista e o desenho do lugar do agente tende a orientar-se para a satisfação de fantasias de poder, desejo de vitória, para lá da base ergódica, limitando o potencial afectivo. É certo que, nas palavras de Murray, agência remete essencialmente para o “poder satisfatório de levar a cabo acções significantes e observar os resultados das decisões e escolhas” (1997, 126). Tal, porém, não determina um poder total nem uma experiência voltada para a auto-satisfação, ao contrário do promulgado no uso comum do termo, na elevação da interactividade pela cultura participatória, destaca a autora. Não só agência não remete para “actividade pura” como, equaciona, deverá ser possível de articular com o “sentido de inevitabilidade trágica/destino” (Murray 1997, 129), marcado por momentos de impotência quanto a determinados elementos (agentes) ou face à resolução de outros (eventos), uma incerteza cujo fim não é apenas determinado pelas capacidades do próprio. Deverá reconhecer-se a esta realidade o potencial de criação de vivências ricas, onde os estímulos vão alternando e nem sempre a satisfação é o resultado do esforço, conseguindo estimular-se experiências emocionalmente realísticas que dotam o videojogo de um poder semelhante ao de (ou mais intenso do que) outros *media*.

II.3.2. O Paradoxo de Zagalo: potencial emocional e inalcançável tristeza do *gamer*

No geral, a apreciação de um objecto de entretenimento encontra-se associada à vontade e capacidade de suspensão de descrença do utilizador, bem como à capacidade de esta ligação estimular a emergência de elos de afinidade, empatia, e identificação para com as personagens ou *personae*, ao mesmo tempo que “transporta” o utilizador para o mundo em causa por cujos tópicos e problemas deverá então interessar-se (Järvinen 2008, 36). Esta apreciação manifesta-se em momentos de “serenidade, elação, suspense, excitação, medo, alívio, deleite sensorial, sentido de realização, controlo e auto-eficácia”. Apesar desta multiplicidade de prazeres e estados que definem como marca do entretenimento, Vorderer et al. vinculam aos “jogos de computador” as últimas três características (2004 *apud* Järvinen 2008, 178)²⁶. Esta associação, remetendo para a motivação já apresentada de satisfação pela capacidade de agência e o modo de tratamento do lugar deste agente no interior da estrutura lúdica., deixa como secundárias outras vias de exploração emocional. Tal obstrução é tornada evidente na exposição por Zagalo do paradoxo da emoção interactiva e, segundo o autor, determina uma menor capacidade de impacto emocional dos videojogos comparativamente a outros *media*. A tristeza, apercebe-se, bem como outras emoções de desactivação de valência negativa, tende a ausentar-se do contexto de jogo e a sua rara emergência surge associada exclusivamente a momentos não-interactivos (*cut-scenes*, particularmente) (2009, 258-259).

Mesmo que não buscadas voluntariamente, as emoções discretas e estados de valência negativa, bem como momentos de desactivação (aquando da sua integração), serão a peça em falta para um envolvimento emocional e afectivo mais significativo com os elementos discretos do jogo, cujo pendor orgânico coeso será exponenciado²⁷.

II.3.3. As ferramentas da engenharia emocional

Em termos de *design*, a transição dos elementos cognoscíveis que formam a estrutura do jogo para a experiência emocional exige um esforço de criação daquilo a que Salen e

²⁶ Este é um dos vários modelos de experiência que Järvinen explora na sua tese, neste caso enquadrando “experiências complexas de entretenimento” nas quais os videojogos são integrados. Focado na compreensão da satisfação que decorre destas experiências, o modelo pesa os factores da sua variação, em particular a articulação dos “pré-requisitos e motivações do jogador” e “pré-requisitos” dos *media*. Além disto, procura avaliar também os “prazeres e emoções” que a compõem e os “estados de espírito” que estimulam, bem como os efeitos mais prolongados de “transferência e aprendizagem” (Vorderer et al. 2004 *apud* Järvinen 2008, 176-178).

²⁷ Para uma representação visual da estimulação emocional ver gráfico no Anexo I.

Zimmerman chamam *meaningful play*. O primeiro nível de construção semiótica de significados refere uma componente mais pragmática de ocorrência das acções e atribuição dos seus resultados, de modo a perceber o que acontece e por que acontece, permitindo o *loop de feedback*.. Do lado da experiência, este é o nível mínimo para uma experiência de jogo satisfatória: capacidade de prender a atenção, estimulando o interesse pelo alcance dos objectivos e o esforço por “jogar bem” (Järvinen 2008, 117). A existência de objectivos não é uma camada homogénea; os tipos que são colocados em jogo dependerão também da camada de envolvimento que este consegue activar e dos elementos envolvidos. Järvinen recupera de Schank e Abelson um modelo para a sua classificação, distinguindo entre objectivos de satisfação, apreciação, realização, preservação/crise, instrumental/delta²⁸. Estas categorias, como perceberemos, aliar-se-ão a tipos de emoções específicas, respostas emocionais e actanciais distintas quer no seu alcance quer na sua frustração (Järvinen 2008, 141-142). A partir daqui abre-se caminho à estimulação de emoções fundamentais pela articulação de variantes elementares que integram cada categoria. Apesar de um forte consenso quanto à sua existência, as emoções identificadas como pertencendo a este grupo universal variam entre autores. Russel, por exemplo, identifica como fundamentais a alegria, tristeza, medo, raiva, nojo e surpresa, dispondo-as por afastamento ou semelhança em espectros definidos pela intersecção de variáveis mais latas e abstractas (2000 *apud* Zagalo 2009, 260). Para Järvinen, são a “esperança, o medo, a perda e o orgulho” as emoções basilares, novamente remetendo para categorias mais amplas. A sua existência e qualidade serão determinadas pelas características específicas dos elementos que colocam em relação, a configuração destes no interior dessa relação e a natureza da mesma. Daí que, mudando o ângulo de abordagem para estas variáveis, o modelo de Ortony, Clore e Collins (a que Järvinen mais recorre) categorize, ao invés, tipos de emoções: prospectivas, de destino-dos-outros, atribuição, atracção e bem-estar (1990 *apud* Järvinen 2008, 38)²⁹. Este modelo exige já um aprofundamento do processo

²⁸ Associados, respectivamente, a necessidades biológicas, relaxamento/divertimento, progressão e *empowerment*, cuidado e preocupação altruísta (valorização e defesa de outrem face a ameaça iminente, alcance de um objectivo maior) e à estratégia de vitória.

²⁹ O modelo de Ortony, Clore e Collins (OCC) é um modelo de análise da estrutura cognitiva das emoções que Järvinen aplica ao contexto dos videojogos. Não se procura analisar os eventos e as emoções a eles associadas mas as respostas emocionais que se podem categorizar de acordo com o modo como os eventos são percebidos. A emoção surge então como uma reacção de valência positiva ou negativa a determinada situação envolvendo “eventos, agentes ou objectos, sendo que a sua natureza específica será determinada pelo modo como a situação de estimulação é construída” (2008, 13). No original, as reacções emocionais poderão dizer respeito ao “destino-dos-outros” (reacção empática variando consoante a desejabilidade para o outro de determinados eventos), os mesmos eventos poderão impactar no próprio e nas suas expectativas de futuro, confirmando ou negando “esperanças” ou “medos”. No caso de eventos cujas consequências surjam como irrelevantes para as expectativas ao invés de reacções assentes nesta categoria, dependerão antes do “bem-estar” (algo menos dependente de horizontes idealizados). Quanto à acção de agentes esta poderá ser “aprovado” ou não pelo

de significação anteriormente referido que se torna claro na simetria existente entre a última tipologia emocional e o que Planalp descreve como “preocupações básicas” do ser humano:

«...preocupação com o nosso bem-estar (ligado ao medo), preocupação com saber o que se está a passar (ligado à surpresa ou ansiedade), preocupação com os laços com os outros (ligado à tristeza, vergonha, amor e ciúme), preocupação com atingir os objectivos (ligado à alegria e raiva).» (1999 *apud* Zagalo 2009, 41)

A preocupação denota a atribuição de sentido à acção pela relação entre esta e o seu resultado, pela sua “discernibilidade” (reconhecível e atribuível) e integração (prolongando-se pelos seus efeitos e no reconhecimento pelo próprio jogo das mudanças) no contexto mais lato do jogo no qual algo tem de “estar em jogo” (Salen e Zimmerman 2004, 34-36).

II.3.3.1. A modulação da predisposição: ambiente-estruturador e eventos-gatilho

Emoções discretas e preocupações com potencial emotivo acumulam-se ao longo do jogo, modelando o jogador e preparando o terreno para a conjugação com e intensificação de outras emoções. O efeito deste procedimento dependerá dos factores de predisposição subjectivos e fenomenológicos. A estes factores somar-se-ão outras variáveis destacadas no modelo OCC: a inexpectabilidade e, sublinho, a desejabilidade, a proximidade, o sentido de realidade e a estimulação *a priori* – estabelecimento de expectativas a um nível macro (1990, 59-84 *apud* Järvinen 2008, 118-125). A importância primária do ambiente-estruturador é, então, subjectiva (como se relaciona com e coloca em jogo a experiência individual) mas a capacidade de adquirir peso e de preparar o terreno emocional para o evento-gatilho depende da forma de tratamento e integração dos diferentes elementos e componentes do jogo, do modo como estabelece os lugares e relações entre cada um. Assim, é possível modular-se a dimensão emocional da experiência não apenas na sua quantidade (intensidade e perduração) mas também quanto à sua qualidade, definindo-se emoções que permanecem para lá da emergência do evento, que colocam os elementos de fundo em jogo e afectam como o jogador se posiciona quanto a estes no seguimento da instância.

“próprio”, gerando diferentes respostas consoante seja este ou um “outro” a quem a acção será “atribuída”. De um modo mais unidireccional e focado na sobreposição do “próprio” ao elemento de foco da reacção emocional, as “características dos objectos” suscitam apenas reacções de atracção (sejam positivas ou negativas). Uma mesma situação poderá suscitar diferentes respostas emocionais tendo em conta a possibilitação de diferentes enfoques. Este modelo surge como particularmente adequado ao estudo de Järvinen devido ao paralelismo entre estes elementos de real e os que o autor estabelece como fazendo parte do circuito homem-máquina que estabelece a ligação primária para a instância do videojogo.

II.4. *Game Over/Try Again*: a falha como penalização no envolvimento lúdico

«A morte da personagem do jogador dentro do jogo pode ser explicada em termos de movimento. Ela é o temporário suspender desse movimento para a frente que é o objectivo do jogo, é o seu modo de regular a nossa progressão, (...) o ritmo de jogo. A morte não é como a morte no mundo real ou numa narrativa, onde, aquando da sua morte, a personagem ou pessoa são totalmente retirados da história.» (Ruch 2010, 25)

Recuperando o significado emocional da primeira camada da experiência lúdica, verificámos que o videojogo é procurado como forma de colmatar a falta de controlo sobre os estímulos do real. Ao nível mecânico da jogabilidade, este impulso reflecte-se num dispositivo cuja estrutura se direcciona para a progressão que, traduzindo o sucesso do jogador, será marcada pelas vitórias com retribuição imediata. «A experiência do jogo é o processo de compreensão do modo como o modelo funciona», apontava Will Wright, criador de *Sim City* (*apud* Turkle 1995, 72). No mesmo sentido, diz-nos Manovich, no seu estudo continuado acerca da linguagem dos novos *media*, que jogar um videojogo consiste na “execução de um algoritmo para vencer” (2001, 222 *apud* Arsenault e Perron 2009, 110). Porém, numa ideia que remonta a Caillois³⁰, a experiência do jogo é também a sua imprevisibilidade, ou seja, o movimento neguentrópico da aprendizagem do jogo terá de ser acompanhado por um esforço deste no sentido oposto, de evitar a sua própria descodificação. Apesar de querer ganhar, o jogador “não quer só ganhar” (Juul 2009, 248); o seu fracasso perante certa instância do jogo, mesmo que frustrante na imediaticidade da sua ocorrência, torna-se um elemento essencial da sua experiência, tornando mais intensas as vitórias e obrigando o jogador a “reajusta[r] a sua percepção do jogo” (2009, 237). Um jogo sobre o qual não paire a iminência da falha ou que não consiga ir mantendo o crescendo irregular do seu grau de dificuldade consoante aumente a perícia do jogador é um jogo aborrecido. O

³⁰ Callois destaca a natureza incerta do jogo, a importância da dúvida, do risco e ameaça de “derrota sem a qual o jogo já não seria apreciado” (1958, 7), do mesmo modo em “Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games” (2009), Jesper Juul aborda a possibilidade de falhar como inerente à satisfação do videojogo, desde que a falha seja atribuível e reconhecida pelo próprio como sua responsabilidade, este pequeno ensaio inserido em *The Videogame Theory Reader 2* é estendido em “The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games” (2013) no qual o autor disserta acerca do aparente oxímoro que subjaz à experiência do videojogo, marcada por momentos de frustração e raiva ao invés de apenas alegria; porém, contrariamente às tragédias narrativas, estes momentos negativos não são o culminar da experiência como forma catártica de purga, são criados em primeiro lugar – representando a curva lúdica da experiência (hiper-lúdica no início em que o jogador ainda não decifrou as melhores estratégias ou está ainda fraco e tornando-se mais fácil, com a aprendizagem, sendo necessário o jogo adaptar também a sua dificuldade em proporção à capacidade de adaptação da actividade do jogador) – advindo a satisfação da sua superação. O conceito de “acção significante” de Salen e Zimmermann também presumirá a existência de contingência bem como consequências identificáveis como resultando de dada acção, correcta ou incorrecta.

necessário equilíbrio (*flow*), como Calleja descreve, emergente da tensão entre “agência e contingência” (2011, 58). Não apenas o resultado do jogo mas mesmo as acções no interior da estrutura lúdica deverão ter “consequências simultaneamente desconhecidas e involuntárias”, isto é, “repercussões [sem as quais] as acções perdem o seu significado”(2011, 57-58).

II.4.1. (Im)permeabilidade lúdica: o prazer masoquista dos desafios extremos

As emoções mais intensas nos jogos surgem em momentos tidos como decisivos na execução de estratégias de cujo sucesso depende o alcance dos objectivos que o jogo não só coloca ao jogador mas pelos quais consegue fazê-lo interessar-se. Este entrecorte não é ainda questionamento ou subversão do lugar do jogador, é a limitação daquilo que consegue prever no que respeita ao funcionamento das regras do jogo em função da sua acção e a penalização da agência quando errados os cálculos. Neste contexto, os elementos de valência negativa são resultantes de falhas reversíveis causadas pela inexperiência ou falta de planeamento do jogador. Isto é, falando da jogabilidade em termos de vitória e progressão, a margem de erro consiste nesse grau de imprevisibilidade que é colocado na dependência da capacidade de o jogador reduzir, para cada encontro específico dentro da instância, essa mesma margem.

Alguns jogos fazem uso desta dinâmica levando-a a um extremo que se cristaliza em imagem de marca. É o caso dos jogos *Souls – Demon Souls* (2009), *Dark Souls* (2011), *Dark Souls II* (2014), da From Software. Propositadamente difícil e pouco condescendente para com os erros do jogador, torna-se mais provável o aparecimento do ecrã “YOU DIED” do que a resolução vitoriosa do desafio. Contudo, essa vitória sobre certos elementos do jogo pelo uso correcto dos restantes permanece como ponto ideal no horizonte. Modula-se o jogador em função da sua habilidade e esta de acordo com o seu posicionamento quanto aos marcos de sucesso. Dicotomiza-se, assim, a primeira camada da espiral de significado e envolvimento: com valência positiva (alegria, orgulho), a aproximação aos objectivos surge como sinónimo de sucesso e factor de auto-satisfação, enquanto o afastamento, estagnação ou falha, de valência negativa corrigível, surgem como factores de frustração e nervosismo, inspirando raiva (Järvinen 2008, 115-116; 120). Sendo preparados os eventos-gatilho por e despoletados num ambiente de estimulação dependente do sucesso no alcance de objectivos, limita-se o potencial emocional prospectivo ao que se relacione com o destino-do-próprio enquanto jogador perante um jogo a ser batido, bem como a possibilidade de ligação ao outro a laços de atracção que o reduzem ao lugar de objecto. Os momentos de tristeza são absorvidos pela

frustração uma vez que raramente a falha de demasiado objectivo o elimina, portanto, ao invés da “procura de novos objectivos” assumindo e integrando o desaparecimento do anterior, incentiva-se o jogador a “tentar mais ou com maior agressividade” (Järvinen 2008, 138-139)³¹. Este efeito, por sua vez, vem também diminuir o peso retro ou prospectivo do medo (ou da esperança). O ponto de referência permanece a gratificação, quer-se a vitória e esta reconhecida, sinalizada, premiada pelo jogo, e a única, a longo termo, integrada pelo mesmo.

II.4.2. Terror e sobrevivência: as lições do *disempowerment*

A dinâmica de gratificação não significa que desafios pouco misericordiosos não possam trazer satisfação nem anula a possibilidade de experiências a beirar o masoquismo, como é o caso dos jogos de terror. Estes integram-se no que Lazzaro apelida como divertimento difícil (*hard fun*), associado a uma das quatro chaves para um *design* capaz desbloquear certos parâmetros de estimulação emocional³². Este tipo de divertimento surgirá associado ao desafio e à luta para o alcance de objectivos e a modelação de estratégia, ligando-se à ideia do prazer masoquista, oriundo de “emoções negativas: a apreciação de coisas que inspiram emoções o[a]bjectáveis, repulsivas ou chocantes” (Lazzaro *apud* Järvinen 2008, 184-185). Apesar de tudo, do modo como realizam o *disempowerment* ao nível da jogabilidade podem retirar-se lições a aplicar na estimulação em outros géneros de emoções

³¹ Juul estipula quatro tipos de penalizações que surgem como consequência da morte no jogo: as penalidades energéticas), as penalidades vitais, a grande penalidade de terminação do jogo e a de retrocesso (2009, 238). Numa outra obra, o autor destacava como a morte no jogo se distingue da morte na narrativa, pois ao invés da personagem que morre, o jogador é o leitor que volta atrás umas páginas, determinando uma “morte outra”, a “morte da ficção” ao invés da firmação da mesma pela quebra das expectativas. Alguns jogos indie como o *dungeon crawler The Binding of Isaac* (Edmund McMillen e Florian Himsl 2011) ou o MMO *Path of Exile* (Grinding Gear Games 2013) distinguiram-se pela implementação de *permadeath* (não definitiva para a relação jogador-jogo, apenas para dada sessão – marcando modos de dificuldade que obrigam a recomeçar ou determinam a exclusão de dados servidores. Outras investidas como o *walking simulator de browser One Chance* (AwkwardSilenceGames 2010), que dá a cada jogador apenas uma possibilidade de , com as suas escolha, evitar o final do mundo ou falhar nesta missão, bem como evitar outros momentos trágicos que pautam a iminência do apocalipse ou o ainda em desenvolvimento *Crowfall* (Artcraft TBA) , cuja premissa pioneira é impedir que um mesmo jogador volte a certos locais do mundo do jogo quando morre, estes extinguindo-se aquando da queda do último “herói”, procuraram explorar precisamente a revalorização da morte e da experiência – um tema discutido em artigos como “When Death Loses Meaning in a VideoGame” (Wong 2015).

³² Em contraste, a descrição do autor do divertimento fácil (*easy fun*) coincidirá com o tipo de experiência que designo como mais difícil de verdadeiramente estimular, não necessariamente erradicando a possibilidade ou até necessidade de o fazer ser pautado por momentos de valência negativa. Este está ligado à experiência da imersão e focado nesta ao invés de no seu término pela vitória, podendo também beneficiar da existência de uma dimensão social, pela partilha com seres seus iguais. A própria experiência social nos MMOG será por vezes toldada pela necessidade de progressão tornando mais difícil a activação genuína desta dimensão. Como factor de predisposição também a experiência interna, anterior e exterior ao contexto de jogo, será fundamental, reflectindo o modo como estes tocam o jogador, fazendo-o jogar-se pelo despertar de memórias, experiências e aprendizagens, não necessariamente num sentido de coadunação mas também de desafio.

distintas. Por exemplo em *Alien: Isolation* (The Creative Assembly 2014) o principal inimigo, o próprio Xenomorph, destaca-se por entre os vários elementos de criação da atmosfera de terror pela inserção da impotência a nível lúdico. A sua I.A. está codificada para detectar e perseguir activamente o jogador, fazendo uso de identificadores sensoriais que se tornam parte da mecânica de jogo e factores essenciais para a experiência imersiva. Modificando o seu comportamento segundo os padrões de acção do jogador, caça-o pelo seu odor (situações em que se esperaria a sua estimulação), som ou avistamento, obrigando à procura de esconderijos (de decrescente eficácia), fuga ou utilização de métodos de distração, já que este inimigo não pode ser derrotado. Contudo, tal como Rouse indica, não se deixa nunca o jogador completamente vendado; mesmo que seja surpreendido por um perigo indefensável, há que dar-lhe a possibilidade de escape, caso contrário não se jogaria no balanço entre a agência e passividade (2009, 18). Neste sentido, incluem-se mecanismos de aviso aquando da iminência do perigo de modo a dar ao jogador tempo de pensar acerca da sua acção³³. No jogo da impotência, o corpo ciborguiano reveste-se de uma humanidade desconcertante, o que tende a provocar da parte do jogador um esforço consciente no sentido contrário de se recordar “que é apenas um jogo” para avançar. Estes dois elementos, e também a sua integração nas expectativas do género, levam novamente à ausência da tristeza, apesar de, a um nível visceral, se exponenciarem as “emoções de terror e tensão ou ansiedade” (2009, 20).

O investimento fisiológico, num *medium* onde o corpo está em segurança, marca uma maior permeabilidade do jogador, bem como uma conexão de superfície com o mundo apresentado. Mais problemática será a extensão da lógica do *empowerment* a videojogos em que aparentemente são activadas outras camadas de envolvimento para lá da lúdica. Possibilitando a competição sem adversários realmente à altura, a retórica do poder no jogo digital solitário apresenta-se como uma argumentação no sentido na defesa do jogador vitorioso, cuja experiência e apreciação da mesma se sustenta na satisfação de fantasias de poder e heroísmo masculinista. Ao invés de um portal para novos mundos, a máquina de

³³ Outro dos exemplos emblemáticos deste tipo de mecânica da indefensabilidade e isolamento é *Amnesia: Dark Descent* (Frictional Games 2010), no qual o jogador-personagem não tem sequer armas ao dispor para se defender das criaturas que vagueiam pela mansão a cujas profundezas se deverá chegar (revertendo o impulso de fuga), a única hipótese de escape é esconder-se nas sombras. Porém, a personagem a que se dá vida é apresentada como sofrendo de nictofobia e a presença demorada em locais escuros (seja por falta de combustível para a lanterna, seja pela necessidade de a manter apagada para não chamar a atenção dos inimigos) faz diminuir a sanidade (uma mecânica inovadora), provocando (em primeira pessoa) desmaios, tonturas e alucinações – visuais e auditivas – rapidamente tornando difícil distinguir o que é real do que não o é e dificultando a jogabilidade. O potencial do terror em chamar também a normalmente apartada corporeidade a jogo e a importância da estimulação sensorial manifesta-se neste exemplo pelo aviso inicial de que paa uma melhor experiência devem colocar-se auscultadores e jogar num local escuro e também nas experiências em na realidade virtual do Oculus Rift (em convenções como a E3) de *Alien: Isolation*.

divertimento metamorfoseia-se em máquina de reforço de relações de poder sistémicas, não dando abertura à reinvenção e acção/inacção poética do “eu” no novo universo. Há neles criação de sentido suficiente para activar a prospecção e a retrospecção. Contudo, estas dizem ainda apenas respeito ao próprio, lêem-se como medida de sucesso, orientando a acção e obrigando a sua repetição em caso de falha, ao mesmo tempo que mantêm as emoções e estados emergentes de elementos do sistema envolvidas numa lógica de instrumentalização.

II.5. O jogo continua: o vínculo, a quebra e o luto na perda de elementos empáticos

«As emoções experienciadas quando se joga – excitação, triunfo, desânimo, frustração (...) são na esmagadora maioria direccionadas ao próprio, reflectindo o seu sucesso e o interesse em jogar. (...) Enquanto o interesse narrativo percebe as personagens como pessoas [o seu destino importa], o interesse lúdico trata-as como meios para fins.» (Ryan 2004 *apud* Kallay 2013, 98)

O “outro” é uma peça fundamental da experiência do “eu” do e no mundo, no modo como se estabelece a relação com e percepção do real. Assim, o “outro” empático (ou contra-empático, ou a sua ausência significativa) tem de surgir como um foco de ligação emocional de modo a que este, o próprio e o mundo que os compreende surjam como orgânicos. Tal não ocorre “se a personagem for tratada como um meio ou indicador instrumental para o alcance de certos objectivos ao invés de ser fomentada a empatia ou identificação com a mesma” (Järvinen 2008, 66). Na explicação do “envolvimento partilhado” (representando um momento-chave da experiência, associado por si à possibilidade de emergência de certos tipos de objectivos e de trabalho de certas categorias emocionais), Calleja aproxima o foco dos jogos multijogador *online* (MMOG). No entanto, o autor reconhece que apesar de o “outro” nesse caso ser uma pessoa real, se criam nestes jogos mais “pontes” (“conexões sociais latas com pessoas de diferentes contextos”) do que “laços” (ligações afectivas e emocionalmente “profundas e compassivas”) (2011, 99). Em jogos como o MOBA *League of Legends* (Riot Games 2009) e outros *e-sports* e até o ainda popular FPS multijogador *Counter Strike* (Valve Corporation 2000), é certo que podem surgir ligações entre os membros das equipas. Quando, por entre a toxicidade por que se tornaram conhecidos, estas se tecem fazem-no, porém, através do jogo, e não no interior do seu mundo entre personagens que se encarnam. Mesmo os MMORPG mais tradicionais inspirados pelos universos de fantasia e estrutura lúdica de *Dungeons & Dragons* – desde os pioneiros *Ultima Online* (Origin Systems 1997) e *Everquest* (Sony Online Entertainment/989 Studios 1999), ao imbatível *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) –, a dimensão social tende ser toldada pelo carácter mesmo que

implicitamente competitivo (enfrentando problemas crescentes com a inscrição nas mecânicas dos momentos de interação como modo de facilitar a jogabilidade e acelerar o movimento dentro do jogo). Daí que *Journey* (Thatgamecompany 2012) se venha a destacar, desde a conceptualização ao tipo de experiência que a realiza.

II.5.1. O vínculo

Em *Ico* (Team Ico 2001), analisado também por Zagalo, Yorda (a rapariga que acompanha o protagonista na sua fuga do castelo) é uma peça-chave da mecânica de jogabilidade. Contudo, esta entrelaça-se de modo exímio com a tecelagem dos laços afectivos. Yorda não vale só pela sua capacidade de desbloquear passagens que promovem o avanço, nem tão pouco pela obrigatoriedade de a trazer consigo. Mais do que uma ferramenta (apesar de indispensável à progressão) ela é nossa companheira, a quem damos a mão porque não a queremos abandonar (Zagalo 2009, 249). A seu tempo, sem nada o indiciar, a sua verdadeira forma desvela-se e Yorda retribui o sacrifício. A sua credibilidade prende-se então com o seu realismo emocional (2009, 248), que, mais do que a fuga, *puzzles* ou batalha final, marca a experiência do jogo, e o modo como esta relação não é dita ou imposta mas surge de modo quase natural pela articulação entre a narratividade e as mecânicas.

De modos semelhantes entre si, *The Last of Us* (NaughtyDog 2013), *The Walking Dead* (Telltale 2012) apresentam também numa só personagem um foco empático quase inevitável. Tanto num como no outro, vão-se estabelecendo e transformando outros laços, mas prematuramente a fundamental solidão do cenário apocalíptico de sobrevivência é entrecortada pelo encontro e necessidade de escolta de Ellie e Clementine, com as quais o jogador-personagem (Joel e Lee) se liga inicialmente por obrigação mas cuja conexão se aprofunda e resolve em momentos emocionais intensos. Em qualquer deles o papel destas personagens excede a heroicização do jogador; pelo contrário, estimula a criação de laços afectivos que mesmo quando parecem pôr em causa o seu sucesso ao nível lúdico estimulam por parte do mesmo noções de sacrifício altruísta. Nos três, o vínculo surge da necessidade da protecção das personagens mais frágeis, cujo realismo emocional, contudo, faz dessa entrega algo para lá da mecânica de jogo, carácter reforçado pelo crescimento que as mesmas parecem atravessar e pelo contexto de isolamento em que esse crescimento se processa.

II.5.2. A quebra

Nesta relação de vínculo, já de si contrária ao *empowerment*, não só se intensifica a experiência emocional como se abrem novos caminhos da sua exploração. O sentimento de “perda” (activando-se ou pairando enquanto possibilidade em devir), por exemplo, advirá desse estabelecimento e só nele, de diferentes formas, poderá ser activado. Mais do que a ameaça de falha, a ameaça da “quebra” do elo, da solidão, da finitude estimulam-nos emocionalmente a um nível mais profundo, pois relacionam-se com o despertar de “dores mundanas” e “existenciais, como o medo da morte” (Järvinen 2009, 104). Esta, como estado de máxima desactivação culmina em emoções como a tristeza, o luto, a impotência. Como já referido, raramente o “*game over*” assume um carácter definitivo. No seu limite, a morte é uma “punição de revés”, uma contrariedade que força o jogador a voltar atrás (Juul 2009, 238). Do mesmo modo, a morte ou perda do outro, sendo este apresentado ludicamente como um adjuvante à progressão, traduzir-se-á num retardamento da vitória ou um retrocesso. Lê-se, então, como um factor de realização. Pelo contrário, a quebra do vínculo (mais frequentemente pela morte simultaneamente lúdica e narrativa mas também pela traição ou abandono) de uma personagem com a qual o desenrolar do jogo havia fomentado uma ligação afectiva excede este hedonismo. São poucos os teóricos que ao discutir este nível de envolvimento falham em referir o destino de Aerith em *Final Fantasy VII* (Square Enix 1997), cuja “morte inevitável tem sido descrita como um dos momentos mais perturbadores e emocionais na história dos videojogos” (Bowen 2005 *apud* Tocci 2008, 190). Não num sentido puramente instrumental, o impacto desta morte também se prende com a subversão da expectativa de imunidade das personagens jogáveis³⁴. Similarmente, em *Mass Effect* (e em *Dragon Age*, ambos da Bioware 2007-12/2009-14), os membros da equipa escolhidos e “recrutados” no início de cada jogo são personagens aptas a uma selecção para participação nos grupos de missão em terreno, tornando-se, nesses momentos, jogáveis. Apesar do paralelismo, este não é o factor determinante dos elos nem do impacto dos momentos de separação ou perda definitiva. Como refere Ward no ensaio “Mass(ively) Effect(ive)”, “cada personagem acrescenta algo à criação de um mundo vivo, que respira” (2008, 291).

³⁴ Aerith fazia parte do grupo de personagens (como é hábito com os jogos da série) não só companheiros de jornada mas seleccionáveis (e, consoante as capacidades, parte da estratégia) para os momentos de confronto (num modelo de combate por turnos). O facto de, no momento da sua morte, se perder irreversivelmente toda a evolução feita até aí da personagem e se quebrar um vínculo que actuava também ao nível da jogabilidade veio, na altura, marcar uma maior negação das expectativas do género e portanto determinar o seu registo como uma morte tão marcante. Na altura tal representou um movimento ousado, diferente ainda assim de, num modelo de *empowerment* em que surge como objecto, perder um outro-ferramenta pelo facto da personagem ter ganho agência dentro e fora do controlo do jogador pela articulação do seu poder mecânico ao seu poder na narrativa os elementos da mesma que a dotaram, às suas acções e eventos em seu tono, de novos significados.

Tal como no real, a força destes elos dependerá de factores subjectivos de identificação e empatia mas também da proximidade e frequência da convivência. Assim, as relações que se vão desenvolvendo entre os tripulantes da Normandy ganham destaque, surgindo até a possibilidade de estabelecer relações mais íntimas que “longe de depreciar a história” lhe conferem “elementos humanos credíveis” (Ward 2008, 290)³⁵. Estabelecidos os vínculos, a sua força vem revelar-se e ser reforçada (pela iminência da ameaça) pelos diversos momentos de quebra ao longo da trilogia (mortes em batalha, sacrifícios, separações)³⁶. “*Mass Effect* é um jogo que obriga a tomar decisões difíceis e provoca a reflexão”, continua Ward; o colocar em jogo, nesses momentos, dos elos afectivos vem tornar mais fértil a sua experiência, pois vem permitir que o terreno de jogo seja “lavrado com emoção, que pode ser perturbadora quando nos apercebemos das consequências das nossas escolhas” (2008, 291).

II.5.3. O luto

A quebra, como descrita em Zagalo, estabelece uma clara relação com a ideia de perda, que surge, no modelo OCC, como uma emoção relacionada com o bem-estar (envolvendo eventos do sistema e agentes, isto é o próprio jogador e outros elementos dotados de agência, mesmo que apenas aparentemente). A ela são associadas algumas “instanciações” (*tokens*)³⁷, ou seja certas afecções e atitudes cristalizam-se na ideia de perda e são identificáveis como representativas da mesma. Delas fazem parte o luto, a solidão e o arrependimento, que se destacam como, mais do que exemplos da afecção imediata do momento de quebra, marcos do seu prolongamento pelo trabalho dos elementos do jogo de

³⁵ A variedade de possibilidades de exploração das relações interpessoais determina maior distância de certas personagens, com menor desenvolvimento e uma integração menos cuidada no âmbito mais geral do jogo. Na segunda instalação, por exemplo, algumas personagens da muito aumentada tripulação são personagens bônus, menos desenvolvidas e com menos possibilidades de interacção. Este factor de distanciamento torna-se mais claro pelo contraste com a importância que é dada às restantes. *Mass Effect 2* tem como linha central o recrutamento de membros um esquadrão capaz de levar a cabo a “Missão Suicida” com que o jogo termina. Apesar de destacados pelas suas habilidades, o jogo trabalha as personagens em causa de modo a que o risco da missão iminente tenha peso (factual, dado que há a possibilidade de perda definitiva de algumas personagens). O trabalho não assenta apenas no aprofundar da relação por interacções voluntárias, cada novo tripulante tem o seu momento de maior destaque nas missões para a sua recolha e quando, aproximando-se a missão final, pedem ajuda na resolução de conflitos passados, justificando o pedido com a necessidade de fechamento antes do fim, terminadas (por vezes com necessidade de o serem de um modo específico não conhecido do jogador mas decifrável pelo carácter de cada uma – incluindo algumas caras familiares) obtém-se um juramento de lealdade.

³⁶ A derradeira e controversa quebra quando a/o Sheppard de cada um se despede de todos os companheiros sobreviventes, preparando-se para a investida final e fatal contra os Reapers.

³⁷ Unidade representacional das predisposições individuais da mente humana transitável para o “mundo possível”, de modo a chamar a ele desejos, crenças, etc. e suportar o fingimento. A função desta transição não é construir um mundo que realize necessariamente essas “atitudes proposicionais”, um mundo como “gostaríamos que ele fosse”, mas sim representar “como o mundo seria dado um conjunto de suposições que poderemos não acreditar à partida como reais nem querer que o sejam” (Nichols e Stich 2000 *apud* Järvinen 2009, 152).

modo a integrá-lo de forma significativa, promovendo processos de re-significação do universo apresentado e dos seus elementos, incluindo o próprio (Järvinen 2002, 211). Dependendo das circunstâncias de quebra e a sua resolução no mundo, a solidão e o arrependimento poderão ser ou não estimulados; surgindo, não será de todo injustificado encará-los como integrados no próprio luto. Em Elster este *token* é oriundo da “reflexão acerca de coisas negativas que aconteceram ou vão acontecer” (1999 *apud* Järvinen 2009, 202) associada aos elementos do sistema (incluindo o “outro” não real) que tem como objecto (ao invés de sujeito) o próprio. Em Zagalo, o luto é referido apenas num aparte que dá conta da sua emergência no reino animal, dando o exemplo dos lobos que, após a morte de um membro da matilha, durante semanas exibem um comportamento apático (não brincam, correm ou lutam), nota o autor (2009, 31).

Novamente, é claro o paralelismo entre estas referências ao luto e o momento de inactividade que Zagalo refere como seguindo o momento de quebra. Segundo Zagalo, o vínculo e a sua quebra seriam dois momentos fundamentais para a emergência da emoção de tristeza, que culmina no momento de inactividade (para a manutenção desse estado). Esta inactividade (interactividade passiva) clarifica e justifica em termos de *design* a integração de tais momentos em sequências não interactivas, fazendo uso da linguagem fílmica, ao invés da ergodicidade que distingue o novo *medium*, como parte da quebra de agência (2009, 361). A crítica a estes elementos ignora o facto de não ser apenas a passividade mas sim a junção num contexto ergódico das tendências de outros *media* que o permite. A linguagem narrativa é modificada na apropriação, tornando-se mais directamente dependente de acções ou escolhas do jogador ou integrando elementos de interactividade que mantêm a participação impotente do jogador perante o cumprimento ou reviravoltas no destino de personagens credíveis.

II.6. A tessitura narrativa: humanização, mundanização e permeabilidade

Como abordámos na primeira parte, esta relação tem sido pautada por uma forte controvérsia. Contudo, estabelecemos que não só a sessão de jogo, na activação das possibilidades desenhadas na estrutura, se assemelha ao modo de estruturação das narrativas tradicionais, como há, de facto, um potencial, quer para o próprio jogo quer para a evolução narrativa, na sua articulação também em termos de conteúdo. Mesmo Aarseth, na construção do gradiente entre o pólo lúdico (puro jogo) e o narrativo (pura história) deixa perceber pontos de desenvolvimento numa possível articulação, destacada nos exemplos que apresenta,

pois a existência de um certo tipo de elemento em dada categoria em análise (mundo, objectos, agentes, eventos) não surge como obrigando a correspondência ao mesmo tipo de elementos nas restantes. Entre um e outro pólo o tipo de mundo varia entre mundo aberto e inacessível, os objectos entre os que têm a sua génese na invenção do jogador e não-interactivos, os agentes entre *bots* sem personalidade individual e personagens ricas, profundas, e os eventos entre puro jogo sem núcleo³⁸ e inteiramente pré-estabelecidos³⁹ (Aarseth 2014, 58). Apesar da mútua exclusividade indiciada pelo gradiente, a articulação assumida pelo autor aponta para o potencial da integração no jogo de elementos de narratividade.

Nos videojogos em causa nesta reflexão estes elementos não poderão ser tidos como apêndices mas como parte integrante e estruturante da forma e conteúdo do mundo do jogo. Como apontava Celia Pearce, a própria “mundaneidade” é uma sensação emergente não apenas da espacialidade concreta do universo aberto mas também da sua “coerência, completude e consistência” (2009, 20)⁴⁰. A camada narrativa permite, precisamente, dotar de temporalidade e historicidade o mundo do jogo, criando ligação e sentido entre a irrupção da “eventualidade” e modulando a percepção do jogador quanto à sua forma de integração nesse universo. As emoções de prospecção surgem, então, exponenciadas, com possibilidade de expansão e divergência da mera “esperança” do alcance do objectivo que serve o avanço rumo à vitória e o “medo” em jeito de frustração quando obstáculos o dificultam. A autora não reduz a narratividade do mundo do jogo a pontos que comunga com histórias em *media* tradicionais; refere, ao invés, um desdobramento do mesmo que percebe a narratividade de cada camada: experiencial, performativa, aumentada/estendida, descritiva, meta-história e sistema de história. A narrativa “experiencial” decorre, de facto, da “emergência oriunda do conflito inerente ao jogo enquanto este é jogado e experienciado pelos jogadores”⁴¹ (Pearce

³⁸ Núcleo (*kernel*) e satélite referem, respectivamente, eventos centrais que definem a história e eventos que preenchem o discurso.

³⁹ Na mesma ordem de gradação, entre os dois pólos apresentados: o mundo pode ainda aparecer como paisagem de missões nodais, labirinto multilinear, corredor linear ou sala única; os objectos poderão ser ainda destrutíveis, criáveis, modificáveis ou estáticos mas usáveis; os agentes serão avatares estáticos, personalizáveis ou personagens superficiais e planas; os eventos poderão também ser constituídos por núcleos dinâmicos sem uma linha central pré-determinada ou sem resolução obrigatória – e.g. RPG de mundo aberto como da série *Elder Scrolls* (Bethesda Softworks 1994-2011) – ou uma situação de núcleo mais estável mas de satélites influenciáveis (dinâmicos) – e.g. jogos narrativos/histórias interactivas.

⁴⁰ A “contiguidade”, “explorabilidade” (mundo que se estende em possibilidade para lá do jogador), “habitabilidade” (capacidade de ter um impacto efectivo, sensação de propósito naquele mundo) e a “persistência” (um mundo vivo) são outras marcas da “mundaneidade”. Esta passa pela “criação de uma estética, uma sintaxe, um vocabulário e um enquadramento extensíveis, sustentáveis e robustos” (Pearce 2009, 20).

⁴¹ A contextualização desta experiência, no interior da própria instância (e.g. a história de fundo) constitui, por sua vez, a narrativa “aumentada/estendida”, na qual a “meta-história”, o conflito narrativo que o jogador segue e

2004, 145), do presente que se julgara incompatível com o diferimento necessário ao acto narrativo, mas fá-lo numa articulação multidimensional com as restantes camadas.

II.6.1. O problema da articulação da narratividade com a interactividade: revisitado

A existência de um mundo apto a integrar a projecção do jogador implica sempre um mínimo de narratividade. Tal não significa que nestes se desenleie uma narrativa entendida como uma história linear cuja importância se sobrepõe à da dimensão lúdica, nem, por outro lado, que em todos a dimensão narrativa consiga trazer um acrescento significativo ao nível mecânico do jogo. Ilustrando também a diferença fundamental entre o controlo interactivo e o *empowerment*, aquando da existência desse mínimo de narratividade, há uma redução do controlo pela simples existência de um enquadramento que baliza a liberdade interpretativa e orienta os processos de significação a outros níveis que não apenas o da contingência da vitória ou derrota, portanto para lá da realização do puro *ludus*. Contudo, empregando uma narratividade meramente decorativa ou, não o sendo, ainda em conformidade com um modelo ideológico dominante, parte do seu potencial permanecerá irrealizado. Na verdade, através da narrativa são frequentemente reforçadas as ideologias que impregnam, de modo mais sub-reptício, as mecânicas. O destaque concedido à compreensão dos modos de articulação entre a narratividade e a estrutura lúdica ao longo desta reflexão acerca do potencial emocional do *disempowerment* explicar-se-á nos diferentes desdobramentos do conceito e do que se pretenderá ilustrar através do mesmo de um ponto de vista mais amplo⁴².

Em suma, a presença de narrativa não determina uma divergência da lógica de *empowerment* (do mesmo modo que a concessão de possibilidade de escolha não só não a servirá necessariamente como muitas vezes abre caminho à subversão). Ainda assim, dependendo do modo como esta é trabalhada, mesmo eventos “desenhados” e desenvolvimentos lineares da narrativa podem, por exemplo, levar à responsabilização

no qual se envolve, se integra. Estes elementos são inscritos no sistema de jogo através de códigos e regras que compõem o “sistema de história”. Fora do contexto imersivo mas prolongando-o, o relato da experiência e eventos do jogo a terceiros introduz a narrativa “descritiva”, “performativa” se estes terceiros ocuparem a posição de espectador da instância de jogo (Pearce 2004, 145).

⁴² Importará, por exemplo, perceber de que modo se poderão aplicar, narrativamente, técnicas de engenharia emocional, com repercussão nos níveis de envolvimento anteriores, e o seu impacto na criação de elos ao mundo do jogo e seus habitantes, bem como de alargamento do espectro emocional explorável. Admitindo esta possibilidade, explorar a sua capacidade de suportar a subversão das fantasias de poder que verificámos tipicamente realizadas pelos videojogos, e os efeitos da aplicação de retóricas desafiantes das assunções da audiência considerada na experiência do videojogo bem como na sua capacidade de, mantendo o seu apelo, se firmar como uma plataforma com potencial transformativo. Será importante, na última parte, analisar mais a fundo alguns dos exemplos mobilizados na ilustração da problemática, percebendo de que modo articulam todos estes elementos e de que modo são percebidos e analisados e causam impacto nos diferentes jogadores.

significante e ao remorso do jogador, respostas emocionais mais difíceis de obter do puro jogo. A vantagem da linearidade, nestes casos, será a impotência decorrente da incapacidade de reverter o resultado das acções desencadeadas. Colocando o jogador numa posição de total passividade, obrigando-o a assistir à morte de Aerith sem capacidade de intervenção nem de conexão da mesma a alguma decisão tomada, este momento não deixou de marcar os jogadores, acostumados a “mortes” imediatamente reversíveis pelo recurso a qualquer item. O afastar momentâneo do jogador será útil na criação de *hubris*: certas decisões escapam ao seu controlo e a capacidade de acção ou reacção é condicionada pelo poder do destino. Em outros jogos, como *Shadow of the Colossus* (Team Ico 2007) e *Brothers: Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios 2013), este poder é ainda mantido por uma articulação fluída entre as mecânicas de jogabilidade e os momentos marcantes da sua história. Aquilo que esta diz, lê-se e sente-se no mundo, confirma-se na dimensão de acção, também esta contando a história. Também *Bastion* (SuperGiant Games 2011) se destaca pela fluidez com que integra ambas as dimensões, gerando situações de conflito moral, em que as escolhas de acção são influenciadas pelos elos estabelecidos, ao passo que, se avaliadas de uma perspectiva instrumental, de acordo com a sua pertinência para a progressão lúdica, não trariam dilema⁴³.

No caso de possibilidade de escolha implícita (decisões cumulando em determinada consequência) será importante uma adaptação da possibilidade lúdica de reversão a esse momento, integrando-o e dificultando a capacidade de o jogador simplesmente voltar atrás e alterar a sua decisão. As “histórias interactivas”, que se destacam enquanto jogo precisamente pela não-linearidade, assentam no poder de escolha e das escolhas do jogador. Cabe-lhe a modelação do desenrolar da história e acção de acordo com o posicionamento em momentos decisivos ou a sua resolução num estado de coisas determinado pela cumulatividade das decisões. Estas escolhas podem, então, ser escolhas com impacto a longo prazo, tomadas de decisão que vão permitindo certos desenvolvimentos e impedindo outros, bifurcando mais ou menos explicitamente o desenrolar narrativo e normalmente levando a que desemboque em diferentes resoluções⁴⁴. Por exemplo, as decisões tomadas no *indie* episódico *Life is Strange*

⁴³ Um dos momentos em que tal surge em destaque é precisamente um momento de quebra. Depois de ter sido traído por Zulf e sem expectativa de qualquer utilidade lúdica da sua parte, o jogador (Kid) pode optar por abandoná-lo à sua sorte ou largar a única arma que tem para defesa própria, carregá-lo e, assim, salvá-lo. Se, em primeiro lugar, o conflito moral só existe pelo aprofundamento da personagem e do mundo que este colocou em causa com as suas acções, por outro, a escolha de o carregar revela o poder da criação desta ligação, da sua transformação e a ameaça da sua quebra definitiva. Na verdade, mesmo decidindo por não o salvar ele consegue escapar e, do mesmo modo, ao deixar a arma para traz os inimigos param temporariamente o seu ataque. Porém, não sabendo disto na altura da decisão, esta surge com um forte peso e a sua resolução com grande impacto.

⁴⁴ Epítome desta orientação, *Heavy Rain* (Quantic Dream 2010) desenrola-se numa narrativa multipessoal, ramificada segundo a decisão dos jogadores em momentos-chave, podendo estas, inclusive, levar à morte/perda

(Dontnod Entertainment 2015) nem sempre se reflectem de imediato na resolução dos eventos; vão antes preenchendo condições que viabilizam ou impedem *a priori* certo desenrolar narrativo. A contingência da circunstância que coloca o destino nas mãos do jogador mas o impede de, no último momento, recorrer à acção para alterar o estado de coisas que se movimenta para lá da sua agência exponencia o impacto emocional⁴⁵.

Apesar da sua inevitabilidade, a integração das escolhas e consequências e os estados que inspiram desviam-se claramente do *empowerment*. Aqui, tal como na narrativa paralela⁴⁶ de *The Walking Dead*⁴⁷, ilustra-se o modo como o jogo fabrica a sensação de responsabilidade e esperança pela ilusão de agência concedida pelas escolhas que surgem, muitas vezes, como ludicamente inúteis, permitindo isolar o potencial deste trabalho no enriquecimento da vivência do jogo. Num artigo de Pergunta-Resposta na *Games Developer Magazine*, um dos criadores assume a escolha deliberada em fazer de *The Walking Dead* um jogo em que “não há decisões certas ou erradas”, estabelecendo a negação da criação de um jogo que se pudesse “ganhar ou perder”. O que procuraram, ao invés, foi desenhar situações capazes de “expor possibilidades difíceis e interessantes aos jogadores”, ao mesmo tempo que, no final de cada episódio, os expunham ao artifício como forma de reavaliação fora do contexto do jogo das escolhas tomadas não só apresentando as principais decisões e as suas alternativas mas apresentando a estatística das escolhas de todos os jogadores (Bruner 2013, 40). Os momentos de contacto interactivo estabelecem uma estrutura lúdica que foge ao ideal de vitória. A ligação às personagens e a forma como a relação com estas influencia e dificulta a tomada de

permanente dos protagonistas. A perda de personagens jogáveis surge na dependência da multiplicação das personagens-do-próprio o que colocaria o jogador mais numa posição de marionetista do que enquanto de agente num mundo onde outros agentes independentes são afectados mas também os afectam com as suas escolhas. Na prática, dada a sua inserção no género literário de thriller policial, esta medida serve ao descentramento narrativo necessário para que todas as personagens tenham possibilidade de desempenhar um papel igualmente importante na resolução do crime, mesmo seguindo caminhos separados e para que o jogador consiga ligar-se a todas do mesmo modo, perspectivando o caso do *Origami Killer* para lá do olhar de Ethan, o pai do rapaz raptado.

⁴⁵ Pequenas decisões podem influenciar o modo de ocorrência de momentos críticos, nos quais o jogador na pele da protagonista (que tem o poder de controlar o tempo) é colocado numa posição de *disempowerment* que faz depender (se até então seguido um caminho favorável) o desfecho feliz das decisões tomadas na altura. Disso é exemplo o suicídio/salvamento de Kate no segundo episódio. A contingência da situação momento cria um sentido de responsabilização, estimulando momentos de desespero impotente no caso da resolução negativa ou alívio e valorização na positiva. Não se identificando a escolha como certa ou errada a nível lúdico, o jogador pode não perceber o grau do seu impacto nas possibilidades de acção e narrativas, mas reconhecerá a sua influência na resolução do momento de *disempowerment* e será incentivado a “viver com as consequências”.

⁴⁶ Ao invés de ramificações que trilham e abandonam caminhos as divergências ocorrem mas de novo se converge para o fio principal que segue na mesma direcção. Um exemplo claro é a existência de “personagens intercaláveis”, que, numa situação de escolha entre uma e outra ambas estão designadas para desempenhar um papel semelhante, ou na perda de uma cumprem as funções em termos de progresso que a outra serviria.

⁴⁷ O momento já aqui referido da contaminação de Lee e a sua morte (conseguindo ou não convencer Clementine a fazê-lo) é independente das escolhas tomadas até então (e.g. possibilidade de escolher cortar o braço infectado).

decisão, dilemas morais que talham a experiência da narrativa mesmo que rapidamente o jogador se aperceba de que não tem poder sobre aquilo que acontece, apenas como.

«Os jogos não são narrativas, filmes, peças de teatro, mas também não são não-narrativas, não-filmes e não-peças (...) eles comungam de traços de todas estas outras formas de produção cultural» (McKenzie 2004, 118), o factor de distinção está no modo como os recombina na criação de algo novo⁴⁸.

II.7. *Game Over...Once and for All: A experiência do eu*

O contexto interactivo deverá ser um espaço de diálogo, não monólogo, uma ligação conversacional balizada pelo texto, no qual os agentes humanos e os agentes do sistema alternativamente “ouvem, pensam e falam” (Crawford *apud* Bogost 2007, 44). Este diálogo implica atenção e capacidade de acção, é certo, mas estas têm o seu sentido na dependência da imersão pela qual o potencial de transformação afecta as duas partes. Só neste contexto de acção significativa pode ocorrer a verdadeira agência, que, contendo em si a sua própria subversão, compreende não só a acção e a reacção mas a integração das consequências ao “nível narrativo” (Murray *apud* Kallay 2013, 4). Dos seis tipos de narratividade que Pearce identifica como possíveis no videojogo, observámos, então, exemplos ricos culminando com transformação activa da metahistória pela implementação de um sistema de história susceptível à intervenção do jogador. Porém, mais importante do que a forma específica do sistema, é importante reter o modo como nestes a narrativa experiencial surge como mais do que o possível esforço hermenêutico pelo jogador da sua experiência do “conflito inerente ao jogo enquanto este é jogado” (Pearce 2004, 145). Aqui, o conflito que emerge é um conflito não apenas jogado mas onde o próprio se joga e é obrigado a questionar-se, bem como ao seu sentido de moralidade. “Com a agência chega também uma responsabilidade pessoal e moral” (Kallay 2013, 23), não apenas no sentido de responsabilização em Juul mas no sentido de

⁴⁸ O destaque concedido aos jogos de pendor narrativo não pretende prescrever um reducionismo narrativista mas ilustrar um desvio da linearidade promovido pela inserção de uma ergodicidade que escapa à dimensão de pura acção, bem como exemplo da possibilidade de *disempowerment* mesmo num contexto de escolha, trazendo à discussão de forma mais clara elementos que podem transitar para ou já existem (mais implicitamente) em outros géneros. São disso exemplo o final de *Bioshock* e as várias escolhas difíceis em *Mass Effect*: salvar uma ou outra personagem; sabotar a cura do problema de fertilidade de uma espécie (considerada violenta) e trair o seu representante (membro da própria equipa) e sabotá-la, matando Mordin (criador do vírus) para que este não possa salvar a espécie que condenou ou deixá-lo prosseguir e assistir ao seu momento final; tomar uma posição quanto ao conflito entre os Quarian e os seres artificiais por eles criados que os forçaram ao exílio imediatamente depois de viajar nas memórias da Inteligência Artificial que nos levam de melhor forma a compreender a acção dos rebeldes e, entre outros momentos que fazem uso dos mecanismos de escolha instantânea, cumulativa, missões com tempo cujo atraso no cumprimento as apaga e nos obriga a viver as consequências, os botões de interrupção, a escolha final sobre a medida a tomar quanto aos Reapers e o inevitável sacrifício de Sheppard.

importância dos elementos humanizados alvo dessa acção ou suas consequências⁴⁹. Quando a narrativa consegue sobrepor o seu peso ao da progressão na estrutura lúdica, a bússola moral parece adquirir mais peso que o planeamento estratégico em instâncias de escolha.

O problema da implementação estrutural de sistemas de moralidade surge da recompensa de alguns posicionamentos o que atrofia um jogo guiado pelos próprios princípios. Esta dificuldade surge, por exemplo, em *Mass Effect*, com os dois primeiros jogos premiando ludicamente os jogadores que tenham optado por um dos dois caminhos morais (Paragon ou Renegade) e se mantenham fiéis a este⁵⁰. Mesmo perante esta restrição, poucos são os jogadores que conseguem fazê-lo sem desvio, precisamente por a forte ligação ao mundo e às personagens estimular certas respostas quase instintivas perante dados cenários⁵¹.

Assim, ao contexto lúdico é aplicado o “princípio narrativo” segundo o qual “todos os humanos pensam, percebem, imaginam, interagem e fazem escolhas morais de acordo com estruturas narrativas”. São estas que, mesmo no real, “constroem o sentido das acções que levamos a cabo e eventos por que passamos”, dando forma ao “eu” (Crossley 2000 *apud* Kallay 2013, 101). No caso do jogo esta formação identitária emerge da interacção do jogador com o ambiente, o modo como se move no espaço de liberdade entre os elementos desenhados, sob a forma de narrativa experiencial a que Calleja dá o nome de alterbiografia

⁴⁹ Num ensaio para o *Journal of Games Criticism*, Amanda Lange aborda o modo como, ao contrário das expectativas dos criadores, os jogos em que são implementados sistemas de escolha moral tendem maioritariamente a suscitar respostas positivas. A mais comum forma de implementação desses sistemas morais é através da possibilidade de escolha de diálogos, acções, tomadas de decisão categorizadas segundo um esquema binário claramente demarcados (*Fable*, *Fallout 3*, *Mass Effect*, *Star Wars: Knights of The Old Republic*), ao invés de um gradiente moral (como em *The Walking Dead* ou *Fallout: New Vegas*) ou associação a diferentes traços de personalidade e modo de relacionamento, transcrevendo-se as ramificações mais suavemente no desenvolvimento identitário e biográfico da personagem (*The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dragon Age*). Segundo a autora, esta demarcação clara poderá explicar a maioria absoluta (59%) de jogadores que na primeira experiência de um jogo optam pelo lado “bom” em detrimento do “mau” (39%), algo que tende a ser atenuado (bem como a escolha do género correspondente àquele com que se identificam na vida real) numa segunda oportunidade. Mesmo que os dados indiquem uma orientação lúdica das escolhas morais (os jogadores consideram que o caminho “mau” acarreta maiores punições e, ao mesmo, tempo uma posição mas ambígua limita as possibilidades de exploração e o ritmo de progressão no jogo), importa também destacar que “82% dos participantes indicaram a história do jogo como a motivação primária para as escolhas morais”. Ou seja, mais do que vantagens mecânicas, gratificações ou Troféus, os jogadores tendem a orientar-se de acordo com a sua “bússola moral interna”, 80% admitindo que sempre ou na maior parte das vezes age no jogo como agiria no real. No geral, com ou sem escolha optando por cometer um acto negativo, 69% dos jogadores admite já ter sentido “culpa” por alguma acção ou escolha. Lange conclui, defendendo contudo um desvio do binarismo de modo a mais genuinamente ser a moralidade do jogador colocada em jogo, que “jogos que obrigam o jogador a parar e a ponderar as ramificações das suas acções podem conduzir a experiências mais significantes” (Lange, 2014)

⁵⁰ Sistema de gratificações modificado no terceiro jogo da série: as categorias morais mantêm-se, mas o seu benefício na jogabilidade passou a depender da distribuição percentual de pontos de reputação (alguns neutros).

⁵¹ Tipo de respostas também alimentado pela existência dos *Interrupts*, eventos *quick-time* que surgem em certas *cutscenes*, destinados a manter o envolvimento lúdico mesmo em momentos mais longos de suspensão – que permitem durante poucos segundos uma resposta pela positiva ou negativa aos eventos em curso

(2011, 124). O sucesso deste envolvimento reflecte-se no alargamento do diâmetro do círculo da experiência macro do jogo, que assim mais frequente e fortemente será para lá dele arrastada, na especulação acerca destes aspectos do jogo, e na marca que deixa na memória.

II.7.1. Retórica do imaginário e do “eu”: o corpo e mente do “próprio” recriados

A construção identitária que a alterbiografia vem consolidar começa ao nível representacional. A já referida contingência ao nível lúdico estende-se aos restantes não apenas pelo tratamento dos elementos que rodeiam o jogador-personagem mas também no modo como esta última ligação é estabelecida. Tal como o outro empático, o elo de identificação significativa terá de ser estabelecido de forma humanizada. Isto é, excepto num contexto em que tal surge justificado, o corpo no qual o jogador se projecta terá de demonstrar porosidade para que o “próprio” surja também como um elemento de investimento emocional (influenciando e sendo influenciado pelas restantes ligações afectivas). O auge da condição humana, da permeabilidade do corpo, é o seu carácter orgânico, a decomposição inevitável que tem o seu desfecho no concretizar da condição de mortal. Assim, o carácter emocional do videojogo passará também por recolocar esta condição no seio do ambiente virtual. “A presença no espaço de um jogo significa uma sensação de ‘ser/estar’ neste espaço” e esta implica alguma forma de “presença corporalizada” (Taylor 2002, 24), “uma personagem de foco”, que estabeleça um ponto de identificação capaz de receber a representação e reinvenção do “eu” (Grodal 2000, 20 *apud* Järvinen 2009, 122). Esta abordagem, que implica que algo também se soma ao jogador ao invés de uma projecção pura das suas vontades, justifica a atribuição por Zagalo de uma maior “empatia para com o artefacto do jogo” aquando da perspectiva de terceira-pessoa. Segundo o autor, tal ocorre por esta possibilitar simultaneamente o “o testemunho cinematográfico dos eventos (...) [e] o controlo que o jogador possui sobre a personagem o que lhe permite assumir em parte os sentimentos que este constrói sobre o mundo da história” (2009, 250). Contudo, traz também dificuldades acrescidas para os níveis anteriormente discutidos, devido a uma representação idealista e redutora que ergue a personagem como um escudo e impede a colocação do jogador perante a sua própria fraqueza (a *permadeath* surge na maior parte dos casos como mais um fomentador lúdico). A superação desta dificuldade obriga a um pensamento crítico acerca da relação jogocultura (como abordaremos mais aprofundadamente na última parte) e, no seu interior, a uma quebra total de certas tendências representacionais que servem o *empowerment*.

Falávamos anteriormente da masculinidade tóxica que este alimenta e que se manifesta na jogabilidade no enfoque no objectivo de “vitória”, tornando a sua experiência na mera progressão pela “derrota de inimigos” no caminho para “bater o jogo” (Ryan 2001, 183). Também Järvinen descreve brevemente uma orientação maioritária dos jogos para servir as fantasias estereotípicas de uma “audiência masculina” que procura neles satisfazer o desejo de vencer “conflitos” e emoções associadas à competição, mesmo que esta seja artificial, como a “raiva, medo e desdém” (2009, 109). Como nota Jenkins, “a interactividade orientada para a acção, assente em estímulos do jogo, é parte da retórica cultural do arquétipo das aventuras de rapazes (...) reproduzindo-se no próprio *design* do jogo esta retórica de género estabelecida” (1998, 280 *apud* Salen e Zimmerman 2004, 523). O jogo torna-se, assim, uma forma de representar e reforçar “versões arquetípicas de masculinidade”, como uma defesa da sujeição, no real, deste conceito a questionamento e “mudanças constantes”. “como todas as formas de identidade” sempre sofreram com maior intensidade (Schröder 2008, 250). Na representação do corpo, este ideal privilegia o corpo masculino, atlético e capacitado, branco, jovem/adulto e heterossexual (mais notório na sua relação com outras personagens-objecto) que ocupa posições de comando e liderança do herói clássico ou se insere no arquétipo do lobo solitário. Mesmo quando estes protagonistas surgem como personagens complexas, as restantes parecem existir na dependência das suas acções ou surgem apenas como forma de evidenciar algumas das suas características, portanto sempre num patamar de desigualdade quanto a esta posição glorificada e hercúlea, com direito inato a reverência e vitória, ainda que querendo senti-la como decorrente dos seus esforços como afirmação do seu lugar de macho alfa.

Noutros *media* assiste-se gradualmente à queda deste tipo de herói, dando lugar à ascensão do herói moderno, de personagens complexas, a nível representacional relacionáveis e, acima de tudo, falíveis, com dúvidas acerca de si e das suas capacidades e um equilíbrio moral que exige um esforço activo, dependendo do outro para superar obstáculos e aprender o caminho certo, mesmo que por vezes tome as decisões erradas e sofra física e psicologicamente as consequências dos seus erros. Apesar de não firmados como arquétipo, surgem alguns exemplos de subversão deste lugar comum, como o caso de Wander em *Shadow of the Colossus*. Já diferente na relação que estabelece entre as personagens – seja com a rapariga a quem é missão devolver a vida, a voz incorpórea que orienta a sua resolução, o cavalo Agro⁵², ou até os próprios inimigos – com efeitos na compreensão e ligação ao

⁵² A forma como o jogo inicia, já com o corpo da rapariga sem vida e o facto de Wander decidir levar a cabo a tarefa mesmo perante as advertências de que a imortalidade não é para os mortais, sentindo-se o peso da missão e, por conseguinte, também o daquela morte que se pretende reverter, legítima, de certo modo, o enfoque no

próprio mundo, o elo com o protagonista, corporal e afectivo, também revela os efeitos destas relações bem como de uma representação gráfica, trabalho mecânico e narratividade mais desafiantes da posição do jogador⁵³. Pela individuação dos seus inimigos e trabalho dos seus elementos, *Shadow of the Colossus* consegue fundir a mente do jogador com o espaço mental do protagonista, mantendo um estranhamento capaz de instigar a dúvida acerca do próprio e das suas acções. No final, quando Dormin revela a sua natureza demoníaca e nos apercebemos de que os colossos derrotados eram o que o aprisionava, este possui Wander, desferindo o golpe final sobre o herói da épica e apresentando-nos a tragédia no videojogo.

Como aponta Konzack, “o jogador não tem apenas de abrir o seu coração (e reflexos) à experiência do jogo, tem de abrir a sua mente também” (2009, 35). Apartado da sensorialidade física, é necessário um intensivo tratamento cognitivo de modo a favorecer a obtenção de certas respostas emocionais e uma estimulação afectiva capaz de envolver o jogador a um nível mais profundo. A superação do modelo de *empowerment* também possibilita tratamentos mais emocionalmente marcantes e realistas de assuntos sensíveis. Os cenários de fantasia (afastados, portanto, do real) em que os videojogos por norma tomam lugar surgem, precisamente, como um argumento frequente da defesa da sua imunidade à crítica das tendências que seguem. Nos vários exemplos apresentados assistimos (e confirmaremos), apesar disso, ao desenrolar do potencial da negação da glorificação do jogador, de certos tipos de lugar construídos para este no mundo do jogo e de determinadas orientações. Além da desobstrução destas possibilidades, em cenários mais aproximados do real, como nos jogos de guerra, o questionamento do *empowerment* torna-se tão mais urgente quanto mais corrosiva a conformação destes a essa retórica, que retira peso à tragédia e evita passar a brutalidade da violência, em prol do entretenimento e da afirmação dos ideais anteriormente discutidos. Em oposição, da indústria *indie* chegou *This War of Mine* (11bit

protagonista e impede a sua história de cair, apesar das aparentes semelhança, em certos lugares-comuns de tratamento feminino, como o da “donzela em perigo” e das “mulheres em frigoríficos” – um lugar-comum popularizado em bandas-desenhadas, devendo o seu nome ao momento no número 54 de Green Lantern em que uma das personagens femininas (interesse romântico do protagonista) é brutalmente assassinada e encontrada pelo mesmo dentro de um frigorífico; ao invés de culminando um desenvolvimento da personagem em causa ou focado na sua perda, o momento surge apenas como forma de suscitar uma resposta e motivar o protagonista a procurar vingança e ilustrar o carácter do vilão, ou seja, um mero instrumento ao serviço de outrem (Simone 1999). Agro, por sua vez, o único companheiro de Wander, torna-se ao longo da jornada de exploração bem mais do que um mero veículo de exploração (também pelas mecânicas que o animam que, por exemplo, impedem um total controlo do jogador sobre o animal), culminando esta relação aquando do seu sacrifício já perto do final.

⁵³ Em termos de aparência, o herói que o jogador encarna surge pequeno e frágil, vulnerável na vastidão desolada que percorre na sua única missão: derrotar os colossos. Nestas batalhas, é claro, Wander pode morrer a morte típica dos jogos, mas mais marcante será o facto de em cada uma o seu corpo denotar exaustão e, com a sua progressão, ao invés da glorificação da queda do inimigo e a contagem decrescente para a aproximação do final vitorioso, este mostra, fisicamente, sinais de corrupção.

Studio 2014), um pequeno jogo de sobrevivência intensamente subversivo, colocando o jogador não do lado do soldado mas de um grupo de civis e das terríveis consequências que a guerra tem nas vidas do cidadão comum. Apesar de absolutamente um jogo “não divertido”, “difícil” de superar não na sua mecânica mas na sua crueza emocional, o seu movimento de *disempowerment* tem, sem dúvida, deixado a sua marca, obtendo críticas positivas pelo carácter emotivo da experiência e reflexão crítica que estimula (Klepek 2015)⁵⁴.

Apesar de a “identificação com uma personagem [significar] adoptar a perspectiva dessa personagem como a sua própria” (Green et al. 2004 *apud* Järvinen 189), os desejos e crenças pré-existentes na mente trabalhada não são erradicados, antes sustentam a tessitura desta nova realidade e os papéis nela a desempenhar. A experiência de transferência, expansão e transformação identitária só se torna possível, porém, no momento em que suficientes camadas de envolvimento são trabalhadas, capacitando uma ligação imersiva que transcende a absorção da atenção a partir de um lugar seguro, exterior à estrutura absorvente e promove o seu reposicionamento num lugar num novo universo. Ou seja, será simultaneamente algo resultante de um tratamento dos níveis de envolvimento ao nível “cognitivo” (a atenção), “emocional” (sensações, afecções e estados) e “imagético” (sugestivo, capaz de se prolongar no imaginário) numa narrativa, para a qual o jogador contribui e que o constrói também, que acrescenta à dimensão lúdica e firma os restantes níveis, e também algo que os exponenciará (Järvinen 2008, 190). O paradoxo da emoção interactiva deverá ter, como Zagalo identificava, a sua resolução na capacidade de estabelecimento de “vínculos” significantes que dotam de impacto a sua “quebra” e integram a resultante “passividade”, mas não apenas em relação ao “outro” mas a cada elemento que constitui e se articula na emergência da totalidade singular que é a experiência do jogo. Assim, também se pode expandir o trabalho emocional ao nível das emoções de valência negativa (medo, sentido de perigo, sentimento de perda), destruindo os desejos e desafiando as crenças e percepções do jogador, acompanhando-o, transformadas, no seu transporte de retorno para o real (Green et al. 2004 *apud* Järvinen 2008, 169; Schweighauser 2009, 123).

O sonho tecnológico, percebemos, tal como o religioso, passa pela imunização do corpo, a limpeza última que é a do desprendimento da carne, seja pelo seu melhoramento prostético seja pela sua virtualização aquando da extensão da consciência para corpos digitais,

⁵⁴ No mesmo artigo, Klepek abordou também o aclamado *indie Papers, Please* (3909 2013) que retrata os dramas da migração e a frieza das fronteiras.

sobre-humanos. Não se pretende com a proposta do *disempowerment* negar ao videojogo a capacidade de realizar ambições ciberutópicas mas sim discutir o que se perde na construção do artifício ao serviço de uma fantasia exclusiva de tal modo enraizada que passa como algo inerente ao *medium*. A proposta crítica a um modelo ideológico que permeia o modo como surgem e se articulam os seus elementos e condiciona o potencial da sua espiral de envolvimento obriga à desconstrução dos tipos de experiência que estimula. Importa perceber o apelo de cada um dos seus níveis, contrastando opiniões de jogadores e procurando padrões e discrepâncias entre aquilo que dizem buscar num jogo e o que revelam quanto aos jogos e momentos que recordam como marcantes. Em que momento a experiência deixa de ser a de “só um jogo”, o que para isso contribui e quais as consequências, em particular qual o seu impacto nos processos de significação e sobre as possibilidades afectivas a partir de então? Que diferença ocorre no potencial de subversão das fantasias de poder? Será que é verificável uma alteração na postura e atitudes do jogador no interior do jogo?

Colocando em causa uma dinâmica estabelecida, é expectável que o conceito de *disempowerment*, ou as premissas que o suportam, seja alvo de crítica, e, apesar de importante discutir a pertinência de algumas estratégias mobilizadas, importará mais notar que jogos as empregam, como e porque são bem-sucedidas. Porém, do mesmo modo que o videojogo enquanto *medium* não emerge num vácuo sociocultural, também a análise destas ocorrências terá de ser contextualizada. O conceito de *disempowerment* pretende chegar aí, e, mesmo não apresentando soluções, abrir pontos de discussão. No interior do jogo, a sua representação pela defesa de uma maior emotividade, especialmente a busca pela tristeza procura, acima de tudo, trazer exemplos de alguma abertura, mesmo na comunidade *gamer*, a mudanças que conscientemente recusam, e promover, por todas as estratégias que subjazem à criação desta emoção, a abertura da comunidade à diversidade não só mais próxima de uma representação do total dos consumidores mas adoptando também uma retórica daquilo que o videojogo é capaz de apelar a novos públicos.

PARTE III: Grupos de discussão e desafio real do *disempowerment*

III.1. Metodologia: a preparação do debate

Como percebemos na primeira e segunda partes desta reflexão, o videojogo é um *medium* complexo. Independentemente do ângulo ou abertura de observação, este aspecto terá de ser tido em conta e quase necessariamente permeará qualquer conceito ou problematização que o questione. Lato e transversal tanto às instâncias do *medium*, aos elementos estruturantes e relações que entre eles se estabelecem, como ao seu contexto sociocultural, aplicando-se ao que emerge e jaz em potência num e noutro, o conceito de *disempowerment* não será excepção a esta complexidade. As problemáticas que subjazem à sua proposta e as que são por ela abertas requerem um tratamento mais reflexivo do que estatístico, uma abordagem qualitativa, capaz de dar um primeiro passo rumo às discussões que se pretende incitar. Esta necessidade orientou a escolha metodológica, justificando a opção pela exploração do tema através de grupos de discussão/estudo (*focus groups*), permitindo acrescentar uma nova camada de questionamento às assunções tecidas pela experiência empírica e recolha não registada de opiniões acerca de momentos de jogos concretos e problemáticas mais gerais em fóruns de discussão *online*. Em termos logísticos, esta escolha chegou acompanhada de algumas dificuldades, especialmente quanto ao estabelecimento de uma data e método de reunião. Por unanimidade o primeiro grupo de pessoas definido, com algumas ausências, optou por reunir por videoconferência através do Google Hangouts no dia 21 de Agosto de 2015. Apesar de uma discussão frutífera com este primeiro grupo, as ausências, maioritariamente femininas, impediram não só que conseguisse dar voz à diversidade defendida, com apenas uma participante de género feminino contrastando com os cinco de género masculino (um dos quais teve a sua participação condicionada por problemas informáticos), acabando alguns pontos de debate por ser recusados.

A selecção de participantes para este primeiro grupo processou-se através da abordagem de pessoas de círculos próximos, a quem foi pedido que partilhassem a ideia com pessoas dos seus próprios círculos. Numa segunda etapa, foram procurados participantes de forma um pouco mais difusa através da partilha do pedido em fóruns e grupos do Facebook⁵⁵. Por entre as dificuldades, entre o primeiro e o segundo encontro (presencial, a 24 de

⁵⁵ Particularmente em grupos feministas, para tentar equilibrar a discussão em termos de género e para que se entrasse na discussão mais crítica das dinâmicas ideológicas que contextualizam e atravessam o videojogo enquanto *medium* e a sua experiência. Apesar de reunidas 10 pessoas com interesse em participar, esta iniciativa acabou por perder algum do seu impacto pela dificuldade de articulação de horários e falta de comparência.

Setembro) foram reunidas 9 pessoas. Quanto ao perfil requisitado ele foi afinado do primeiro para o segundo momento, tornando-se interessante notar padrões de semelhança e divergência entre as opiniões dos participantes independentemente do seu perfil, não apenas demográfico mas de posicionamento ideológico. Além do requisito inicial de experiência nos géneros e jogos em questão, em termos demográficos contaram-se participantes com idades entre os 20 e os 31, maioritariamente estudantes de género masculino.

Apesar de se procurar evitar um formato pergunta-resposta, tentou orientar-se a discussão para alguns tópicos⁵⁶: de um modo mais geral, o apelo do videojogo, dos seus géneros e questões de imersão, bem como o tipo de experiência mais valorizada e o tipo de atitude perante o jogo; no interior da experiência de jogo, procurou discutir-se a relação entre mecânica e narrativa e a importância destas na experiência do próprio, quanto ao corpo, a representação gráfica a construção identitária e exemplos de subversão (e.g. *Shadow of the Colossus*). As questões identitárias abrem caminho para a discussão dos sistemas de moralidade, bem como da possibilidade de escolha, o seu impacto na jogabilidade e na história; nesta ganha destaque a experiência do outro, a quebra do vínculo e os elementos que determinam o seu impacto, e ainda estratégias de exponenciação do elo afectivo e divergência da tendência para a instrumentalização deste (e.g. *Mass Effect*). Do outro ficcional ao outro real, foi questionado se a necessidade de realização das fantasias de poder pelo centramento na progressão individual alimenta a competição tóxica e a perda de ligação (e.g. o contraste entre o multijogador típico e o caso de *Journey*). Aumentando de novo o foco para um âmbito mais geral, contudo agora a um nível macro do videojogo enquanto *medium*, procurou também discutir-se a sua especificidade, o seu valor enquanto objecto cultural e as ideologias que o marcam e, relativamente a estas, os problemas da indústria, da comunidade e o ciclo traçado entre as dinâmicas de consumo (e.g. o caso do *Gamergate*⁵⁷) de modo a poder considerar o seu potencial enquanto plataforma de discussão e transformação cultural.

III.2. Apelo do videojogo: experiência de jogabilidade vs. experiência da narrativa

Quando questionados acerca de quais os principais factores que levam à procura da experiência do jogo, a maioria dos participantes associou o seu apelo à experiência de novos mundos. RM, por exemplo, destacou o acesso a outras realidades, algo que T corroborou,

⁵⁶ Transcrição integral, apenas com alguns cortes em desvios maiores e editada para clareza no Anexo II.

⁵⁷ Uma polémica transversal aos vários participantes e etapas da produção e consumo do videojogo que acabou por lançar luz aos problemas de representatividade que a atravessam. Mais à frente, analisada em maior detalhe.

adicionando que o outro lado do apelo destes novos universos que se abrem será a possibilidade de afastamento do real do nosso “dia-a-dia”. Para J, para que este apelo seja respondido, é necessário que o novo universo consiga estabelecer uma atmosfera envolvente e capaz de estimular o sentido de real, não necessariamente uma realidade ideal, mas completa até na música e ambiência. Portanto, mais do que um enfoque apenas nas possibilidades concretas de acção, um trabalho atmosférico (algo que ilustrou com o exemplo dos jogos de terror e sobrevivência, que embora longe de oferecerem uma experiência positiva ou *empowering*, oferecem a promessa de uma experiência forte). Este “*game feel*”, acentuou R, obriga a uma estimulação de base do lado físico que, defendeu, terá de ser prolongada a nível psicológico. Assim, em géneros menos extremos e menos sensoriais do que o de terror destaca-se a necessidade de atentar ainda mais no cibertexto. J fez questão de o relembrar, argumentando a favor da inclusão da narratividade no videojogo como algo que lhe é intrínseco e parte das suas especificidades ao invés de um factor de contaminação⁵⁸.

A questão introduzida por J fez retornar o problema da narratividade e a discussão da especificidade do videojogo. Para C, a “capacidade de ter mais controlo sobre a acção do que nos *media* tradicionais” é o que o distingue destes; porém, concordou com P quando este respondeu que o controlo é mais o factor base do que o que define a experiência: «é a possibilidade dele existir (...) não é teres controlo constante, é a capacidade de influenciar»⁵⁹.

Além desta inclinação, denotando que o nível básico de controlo interactivo será indispensável para o estabelecimento do *medium* de videojogo, a maioria dos participantes indicou um interesse acrescido pelo contexto por ele trazido aquando da adição de uma camada narrativa apelativa ou envolvente⁶⁰. Excepção, RL frisou que a camada narrativa não é essencial para que desfrute do jogo. Segundo ele, tal torna-se claro pela efemeridade deste nível de envolvimento em contraste com a capacidade de prender a atenção do mecânico, sendo que “mesmo nos jogos que são mais motivados pela história a [sua] motivação depois de jogar uma vez não vai ser concluir a história e ver as coisas outra vez [mas sim] ter todas as armas, ter todas as armaduras”. Também T referiu ter pouco interesse pela narrativa⁶¹.

⁵⁸ Avançando desde logo com o seu argumento de defesa, J apontou que na “literatura ergódica” a narração afasta-se do diferimento que lhe é comumente atribuído, pois faz parte do contexto interactivo o modo como “processamos a narrativa” bem como as alterações que se processam “consoante esse processamento”.

⁵⁹ Contudo na ilustração da ausência de controlo P recorreu aos exemplos da série *Souls*, nos quais, como notou outro participante, o objectivo é superar esse estado hipolúdico inicial e ganhar o jogo.

⁶⁰ Ou, como referiu R, acrescentando-se uma boa narrativa a mecânicas que a suportam, exponencia-se a “ligação [ao mundo, outros e próprio] sem dúvida, [pois é suposto criar] aquele tipo de emoções específicas”. J destacou até ser uma das condições para iniciar certos jogos.

⁶¹ No decorrer da discussão mesmo esta forte oposição provou ser uma opinião acerca de uma orientação

Os próprios jogadores reconheceram algumas dinâmicas por trás da recusa. RL, por exemplo, lembrou que as editoras, no início dos anos 2000, procuravam “evitar qualquer referência à palavra história, narrativa, nas capas dos jogos e nos manuais, pois, após um estudo de mercado, quase toda a [base de consumidores] considerada na altura não queria saber de história, eles queriam era a acção”, exigência cuja satisfação levou a que a acção dominasse longamente o mercado. Para J, a postura dos próprios criadores deixa de fazer sentido quando se percebe que o “contexto interactivo que se designa como específico do videojogo tem processos partilhados com texto e filme” mas levando a “experiência a outro nível” – de certo modo, dando continuidade “mas levando cada vez mais longe” esta ideia “que se pode traçar ao século XIX de obra de arte total”, completou R. Também a rejeição da narratividade pode ser traçada de acordo com os seus antecedentes históricos, pois apesar da tendência para a totalidade “assiste-se sempre a isso no estabelecimento dos campos, neste caso um esforço de se concentrar naquilo que se julga específico dos videojogos”. Actualmente, reflectiu, é “interessante perceber que até o cinema começa a ser influenciado pelos videojogos” e mudou a postura dos seus criadores e equipas de *marketing* quanto à presença de narrativa, o que, por si, veio evidenciar outras problemáticas, como exemplificou J, ao vender-se a ideia da história centrada na importância do papel do jogador.

III.3. Experiência identitária: o lugar do jogador e factores de identificação

Conectada ao debate, a experiência identitária justificara inicialmente a escolha dos RPG como o género de maior enfoque⁶². Nos grupos de discussão, confirmou-se a complexidade da categorização de géneros⁶³ e, portanto, a polarização destes deixou de assumir um papel fulcral na exploração e definição dos contornos da experiência de identidade no interior do jogo⁶⁴. A relação entre a possibilidade de personalização e grau de identificação revelou-se relativa: em alguns casos, estabeleceu-se até entre ambas as variáveis

narrativa menos cuidada, da história apresentada de forma mais desconectada face às restantes camadas de envolvimento do que face a uma narratividade capaz de as interligar e dotar de novos significados. A rejeição mais instintiva não vem, portanto, impedir que no relato das suas experiências se possa entender uma importância da narratividade semelhante à descrita pelos que a acolhem.

⁶² Esta escolha posteriormente ganhou um novo fundamento, que motivou alargamento a jogos de outros géneros desde que cumprindo a criação de um mundo para projecção do próprio jogador.

⁶³ Em particular, como apontou C, o conceito de *role-playing* não só “não diz a história toda [em termos de classificação de um género] porque está associado a um conjunto de mecânicas” como não significa que fora deste não tenhamos a possibilidade de desempenhar papéis, “encarnar uma personagem”.

⁶⁴ Estes passando pelo modo como a experiência identitária se proporciona, a sua correlação com o grau de personalização a nível gráfico e psicológico ou um tratamento mais cuidado a ambos os níveis, interligado com o desenrolar narrativo.

uma proporcionalidade inversa. Por exemplo, P revelou não ser capaz de se identificar tão fortemente (a favor ou contra) com personagens que surgem como uma completa tela em branco como com as que têm predefinidos alguns traços de personalidade. O núcleo da questão tornou-se claro ao concordar com RL na identificação dos factores condicionantes:

«[No primeiro caso] a história e os eventos são propositadamente mais vagos e ambíguos para encapsular (...) qualquer variante de personalidade, escolha de acção. Mesmo que tu estejas à partida mais investido no jogo por criares uma personagem tua, o *pay-off* é menor. (...) Uma história mais linear (...) está feita para aqueles momentos serem mais épicos, para que a tua história se articule com as daquelas personagens.»

Esta construção dependerá do modo como esse lugar é preparado no interior do jogo, da forma de interligação das diferentes camadas e do peso que estas ganham no seu interior ou que este incita o jogador a atribuir-lhes⁶⁵. A escolha não será apenas condicionada pela preponderância da dimensão mecânica; em vários jogos firma-se a necessidade de construção de uma personagem de projecção que sirva de receptáculo das fantasias de poder do jogador através da representação do seu corpo, identidade, personalidade e código ético de acordo com certos tipos de modelo. No primeiro grupo, maioritariamente masculino, a discussão directa destes aspectos foi evitada. Alguns participantes, ainda assim, criticaram o “arquétipo judaico-cristão do messias”, o herói plano, sem falhas, que, apesar de símbolo de altruísmo e sacrifício, promove o centramento de todo o desenrolar da acção e narrativa em si mesmo⁶⁶.

III.3.1. *Shadow of the Colossus*: A subversão do herói

«Os *colossi* não atacam Wander sem que este os ataque primeiro, lembrando-nos que estes são pacíficos e não nos desejam mal. [Com isto] SOTC apela ao nosso sentido de moralidade (...). Será que vale mesmo a pena derrotar este oponente? É esta a coisa certa a fazer? Ao fazê-lo, as sementes da dúvida sobre em que consiste o ‘progresso’ em SOTC são plantadas – estabelecendo o estado de espírito e foco para a experiência emocional em devir com a queda de [cada inimigo].» (Cole 2015, 4)

⁶⁵ C chamou a atenção para a série RPG *Diablo*, na qual, apesar de clássico do género, o jogador se sente mais compelido a “escolher a personagem pela sua capacidade mecânica”, sacrificando outros elementos de envolvimento em favor das “mais poderosas”, em termos de jogabilidade.

⁶⁶ A incapacidade de criação de protagonistas que escapem a estas categorizações unidimensionais, foi também apontada, especialmente no contraste entre jogos ocidentais e orientais. Segundo P, os segundos tendem a permitir protagonistas de maior ambiguidade moral e portanto profundidade em termos de desenvolvimento enquanto que nos primeiros o protagonista raramente escapa ao lugar-comum de “Mary Sue/Gary Stu, é bom em tudo o que faz e é o melhor só porque sim”

Em *Shadow of the Colossus* temos o exemplo de uma narrativa que se conta com poucas palavras, que se entrelaça com o nível da jogabilidade e se orienta para o estabelecimento de uma ambiência emocional coerente. Ainda assim, há uma história, linear, que se conta em todos os elementos colocados em jogo, mas não “directamente, de forma óbvia, é algo que se vai descobrindo (...) que vai aparecendo organicamente (...), em particular à medida que se vai avançando com os *colossi*”, destacou RL. Esta traça um destino que paira sobre toda a experiência, em iminência mas não previsível apesar da sua permanente transcrição no espaço e nos alegados inimigos que por ele vagueiam. Podendo tornar-se frustrante no contexto de outra experiência, a falta de informação é aqui propositada e desenhada para estimular essa ambiência de incerteza e, ao mesmo tempo, ameaça crescente. O tratamento dos inimigos é considerado um dos principais elementos de subversão da relação com o próprio⁶⁷. A nível de jogabilidade estes são inimigos normais, com barras de vida a drenar e *bosses* a derrotar; porém, ao invés de sinais de hostilidade, a sua agressividade surge apenas em autodefesa e em vez de uma batalha centrada no alegado heroísmo do protagonista, confere-se destaque em termos sonoros e visuais à dor dos colossos. “Não percebes bem por que é que os tens de matar, não foi particularmente agradável [fazê-lo]”, adicionou R, colocando em evidência o contexto de estranhamento e questionamento em que o jogador é colocado. A quebra deste *status quo*, continua, é rara, “normalmente não é suposto estares a sentir-te mal por estares a derrotar estas personagens”, esta interpretação foi reforçada por J que acrescentou que a norma quebrada é a de “que primeiramente deves querer o teu sucesso e o desenrolar da narrativa que diz respeito ao teu protagonista” independentemente do custo⁶⁸. Esta inversão de papéis traduz-se também na representação gráfica do protagonista, que vai “ficando cada vez mais como as outras sombras (...) à medida que vamos (...) encontrando o caminho” (R). A capacidade de aplicar “no próprio corpo da personagem (...) os efeitos da narrativa” é, para J, um dos principais factores do impacto emocional do jogo. A articulação de todos estes elementos mina o típico caminho rumo à vitória, em certos momentos até dando “vontade de poder voltar atrás. Provavelmente aquilo que passaria pela cabeça da própria personagem.” (R). Obviamente que a crescente sensação de dúvida não faz o jogador “pousar o comando e parar de jogar” não apenas porque quer “chegar ao final e perceber o que se passa”, mas também porque “sentes ou achas que

⁶⁷ “Quem está a jogar [pensa] que está a fazer a acção correcta” mas existem “elementos que te indicam que talvez isto não seja o melhor a fazer (...) até nas animações deles a morrer, a música em si”, recontou RL.

⁶⁸ J referiu também o exemplo de *UnderTale*, um RPG *indie* “onde a ideia não é matar os *bosses*, a ideia é promover outro tipo de relação, não haver necessariamente um confronto violento em que o derrotas”, mas realmente desafiar-te a procurar caminhos alternativos, mesmo que atrasem o progresso

sentes esta demanda” (J). No final, comprova-se a dúvida num final que os jogadores admitem não ter sido feliz ou até ter sido uma experiência estranha, mas que ainda assim dizem ser “muito interessante”, consolidando a aclamação do jogo.

III.3.2. Mecânicas de engenharia emocional: moralidade e escolha

Shadow of the Colossus destaca-se por um sentido de moralidade intrínseco cuja ambiguidade se adensa pela subversão da glorificação da vitória, desolamento crescente do mundo e do próprio protagonista e se justifica, no fim, com a compreensão da missão que o jogador tomara, através de Wander, em mãos. Os dilemas morais reforçam a ligação do jogador à personagem, concedendo-lhe uma camada de realismo capaz de desafiar uma projecção imersiva alienante. Esta compreensão leva à implementação crescente de sistemas de moralidade, ferramentas transversais à mecânica e à camada narrativa que abrem hipóteses simultâneas mas divergentes de acção e diálogo⁶⁹. Na sua integração e tratamento dos pólos da bússola moral, persistem algumas falhas que os fazem ainda ser pensados como mecânicas de jogabilidade, a usar consoante o melhor resultado em termos de progressão.

Embora se possa atribuir esta limitação, em parte, à predisposição do próprio jogador, como veremos, também esta pode ser moldada pelo contexto interno e externo do jogo. Entre os participantes de ambos os grupos de discussão, chegou-se à conclusão de que o potencial da inclusão destes sistemas no aprofundamento da experiência do mundo do jogo pelo jogador poderia ser exponenciado se, num plano mais geral, as escalas morais conseguissem escapar a uma excessiva dicotomização (sempre “demasiado preto ou branco”, criticou P) que torna claros os tipos de orientação possíveis e permite que, antes de uma ligação ao mundo capaz de atenuar o centramento na primeira camada do jogo, se percebam quais os mais benéficos para a jogabilidade e progressão. RL, por exemplo, admitiu orientar as suas escolhas pelo caminho que lhe permite ter a “personagem mais poderosa”, uma escolha que contrasta com a associação desta motivação à sua crítica dos sistemas de moralidade pelo modo como retiram o jogador “da experiência porque [se está] preocupado com mecânicas em vez de (...) estares a fazer as escolhas por ti”. Do mesmo modo, evita-se a colocação em jogo (mesmo para questionamento) da moralidade do próprio jogador, uma vez que esta tende a uma incoerência penalizada pelo jogo. A limitação de escolha poderá, como alguns

⁶⁹ As decisões tomadas transcrevem-se não só nas suas consequências directas, mas cumulativamente, no crescimento de dada personagem e do modo como esta é integrada no mundo em questão de acordo com o seu posicionamento no espectro moral que o jogo lhe permite percorrer.

participantes reconhecem, ser explorada de modo interessante mas mais frequentemente vem representar uma autolimitação do jogador pela presença da moralidade enquanto estratégia de acção para a vitória. Como indicou C, só se escolherá o que se acha mais correcto caso não haja (de forma clara) um caminho do sistema que conceda uma vantagem mecânica aos que o seguem. Quanto aos momentos de escolha, apesar de admitirem dar primazia à vitória, esta surge novamente incitada e suportada pelas mecânicas de jogo e a maioria dos participantes revelou preferir que se optasse por sistemas que não lhes permitissem, desde logo, estabelecer linhas fortes de causalidade, e nos quais estas, i.e., os caminhos que conduzem aos momentos decisivos e as suas consequências, surgissem de forma mais integrada.

III.4. A experiência do outro ficcional: a significação da quebra

Para C, o peso da consequência de uma escolha moral não deverá ser proporcionalmente directo ao benefício que esta traz ao jogador. Apesar disso, defendeu, será importante que a nível mecânico ocorram mudanças prolongadas que suportem e reforcem as ocorrências narrativas. “Por exemplo, em *Life is Strange* (...) há uma personagem que [pode morrer] e apesar de ter muito impacto na história”, o papel que a personagem desempenharia mais tarde no desenrolar narrativo e progressão no jogo (num momento crítico serve de adjuvante à protagonista) é mantido, simplesmente sendo substituído quem o desempenha.

«Há um momento, em que a morte ocorre, (...) em que há um efeito muito grande da moralidade, mas [se] depois a história acaba por ir dar ao mesmo rumo (...) ficamos com a sensação de que as coisas são irrelevantes quando não são, porque são escolhas morais importantes.»

Já RM descreveu o momento de quebra como um dos momentos de maior impacto emocional da sua experiência enquanto jogadora⁷⁰. Apesar de concordar com C que o efeito poderia ser diminuído caso o jogo tornasse clara a substitutibilidade da personagem, lembrou de que tal não é explicitado no jogo, e que apenas o saberia quem procurasse fora dele mais informações acerca daquele momento. Para ela, o momento e o seu processamento surgem, *per se*, como algo que transforma a restante experiência dos diversos níveis do jogo:

«As escolhas que vais fazendo acabam por te marcar a ti e continuas a pensar [nelas] (...) eu acho que o que importa é a experiência que estás a ter com o jogo e não o vencer o

⁷⁰ Devendo-se também à sua intensa ligação ao jogo pela familiaridade do seu universo, uma forte identificação com a protagonista e elos de empatia com as restantes personagens e as histórias e lutas pessoais

jogo em si (...). É mesmo a experiência pessoal que tens e sentes ao interagir com certos personagens e o tipo de efeito que isso vai tendo em ti.»

Neste testemunho percebemos a importância do desenvolvimento de um outro capaz de suportar o estabelecimento de ligações afectivas através da personagem do jogador, mesmo na atenuação de limitações técnicas. Assim, se a perspectiva de uma vantagem mecânica se sobrepõe, será porque o jogo não conseguiu estimular um elo suficientemente forte. A análise dos objectos em jogo de C contrasta com a relação de igual para igual que RM nele encontrou. Daí que no primeiro caso a compreensão da irrelevância em termos de jogabilidade da consequência alcançada tenha causado frustração e até uma diminuição da intensidade da experiência. No segundo, o momento de quebra promoveu uma redefinição dos significados na mente da jogadora. Assim, adquiriu uma relevância que não teria de outro modo e obrigou a uma superação do “trauma” através de processos de luto para lá de uma reorientação de estratégia ou reversão da perda (se possível) caso esta determine a perda de uma vantagem mecânica⁷¹. Num cenário será uma ponderação meramente instrumental, enquanto no outro, defendeu P, quanto mais “comprometida estiveres com a escolha que fizeste” maior a probabilidade de aceitar o seu resultado. RM confirmou, revelando a sua reacção ao momento de quebra como ilustração do poder da narratividade neste tipo de jogos:

«Estava *muito ligada às personagens* [e] quando a minha escolha levou a uma consequência muito negativa, fiz basicamente um *rage quit* mental do jogo, tive de estar uns minutos a apanhar ar e foi interessante toda a *emoção* que eu senti ao ver aquela personagem morrer e ver o quão [*impotente*] e *inútil* eu tinha sido por não a conseguir salvar (não estava sequer a pensar que fosse possível). Pensei jogar o episódio todo de novo para evitar que aquilo acontecesse (...) mas cheguei a um ponto em que percebi que (...) estaria a rejeitar a minha experiência dessa vertente da história se [re]começasse.»

Para C, porém, “mesmo que aquele momento da morte num jogo na narrativa tenha muito efeito” esse impacto pode ser “intensificado se as mecânicas o suportarem”. Na ausência de possibilidade de escolha, será de maior importância uma fina articulação entre mecânica e narrativa, de modo a fazer passar o mesmo tipo de envolvimento com o outro, que, como verificámos, fazia em primeira instância a diferença entre um momento de impacto transformador e um evento irrelevante ou obstáculo reversível à progressão. No caso da

⁷¹ P notou que estas diferenças são difíceis de observar apenas através das respostas imediatas do jogador no jogo, pois o elo mais forte tanto poderá levar o jogador a querer voltar atrás para recuperar a personagem como a respeitar as consequências dos seus actos e aquele momento de quebra como uma parte significativa da sua experiência. Quer uma quer outra também poderão ser levadas a cabo motivadas por critérios de jogabilidade, segundo os quais o jogador volta atrás no caso de a personagem perdida ser uma ferramenta útil ao progresso ou a deixar a quebra intacta caso contrário.

narrativa linear é resolvida a reversibilidade, mais difícil será tornar igualmente relevantes e intensos os seus momentos de quebra, mantendo o equilíbrio entre a sensação de responsabilidade e impotência, quando estes efectivamente escapam às decisões do jogador. Como exemplo desta articulação⁷², C referiu *Brothers*, no qual a “narrativa surge praticamente colada às mecânicas de jogo”, quer no momento da quebra quer na sua integração e prolongamento. Desde o início, o jogador “controla” dois irmãos e a mecânica de entreajuda estabelece desde logo o vínculo entre as personagens e incita um ajuste automático à dinâmica fraternal. A resolução ocorre aquando da morte do irmão mais velho, e pela sua perduração (como membro-fantasma) na memória do jogador, mesmo ao nível dos controlos (metade dos quais se torna inútil). O prolongamento leva à criação de um dos momentos mais referidos aquando da exemplificação do poder emocional deste jogo. Como relata C:

«Fiz o jogo todo de *Brothers* com o P, eu era um dos irmãos, ele era o outro. [Ao longo de todo o jogo não conseguíamos prosseguir um sem o outro]. O irmão mais velho morre e o mais novo não sabe nadar (...) e no fim metem-nos numa situação em que está só uma personagem [e metade dos controlos não funcionam]. A única maneira de fazer com que o irmão mais novo ultrapasse uma parte com água é [que] a pessoa com os comandos do irmão mais velho segure o comando e, de maneira quase mental, [volte ao jogo] para suportar o irmão mais novo enquanto ele está a passar o rio.»

Tanto para C como para P este momento registou-se como uma das experiências mais emocionalmente marcantes⁷³, mas ainda assim diferente da tragicidade do jogo anterior: “Enquanto em *Shadow of the Colossus* nos é dada uma atmosfera mais negativa associada a essa experiência em *Brothers*, apesar de tudo é nos dada a atmosfera contrária”.

III.4.1. O impacto da perda, possibilidade de escolha e narrativa

Nos momentos anteriormente discutidos, temos exemplos de ambas as possibilidades, percebendo-se, em cada, um potencial que deverá ser trabalhado e tratado de forma específica para tirar o melhor partido do seu possível impacto emocional. No caso de quebra, particularmente, o impacto dependerá de factores distintos identificados pelos participantes:

⁷² Para C, um dos pioneiros deste tipo de trabalho foi *Final Fantasy VII*, no qual a morte de Aerith surge num contexto que habitua o jogador à possibilidade de reviver membros da equipa jogáveis caídos em batalha.

⁷³ Atribuem o impacto do momento descrito não só à articulação da sua irrupção durante o jogo mas ao modo como decidiram jogá-lo: ao invés de marionetistas em controlo de dois elementos do puzzle, cada um assumiu o papel de cada irmão, criando uma experiência partilhada suportada pelas diferentes camadas do jogo

«Numa situação [sem escolha] temos uma coisa definitiva, em que não se poderia ter feito nada mas [mesmo assim] tem impacto no sentido de “perdi aquela personagem para sempre, não há volta a dar”. Na outra (...) tens o peso da culpa e de questionar (...) as escolhas que levaram à perda desta personagem que eu não queria ter perdido.» (R)

Quer numa quer noutra, defenderam, para que a quebra tenha impacto e surja como mais do que um evento emocionalmente irrelevante, terá de haver integração da mesma no texto e contexto do jogo, *a priori*, no trabalho do vínculo e, *a posteriori*, no seu prolongamento pelas consequências e reconhecimento da sua ocorrência. Em termos técnicos (pela já referida necessidade de acomodação) os contextos de escolha serão mais difíceis de trabalhar, o que leva ao frequente recurso à estratégia de uma escolha directa entre duas possibilidades que poderá ser entendida como mais gratuita. Para R, este tipo de situações será mais problemático pois traz a quebra fora de um contexto que a justifique com subjectivação de todas as partes, ao invés mantendo a norma de centrar tudo o que ocorre no “jogador [ao] dar-lhe poder de escolher directamente quem vive ou quem morre”. Aqui, defende, a quebra não surge verdadeiramente como tal pois não são desafiadas as suas expectativas ou questionado o seu lugar. Alternativamente, a “linearidade”, “o acumular de pequenas decisões de que não conheces à partida o resultado” ou até a combinação de diferentes mecanismos narrativos “como em *Mass Effect* em que vais tendo algumas supostas escolhas e depois chegas a certos momentos que acontecem [fogem do controlo] e não tens mesmo como dar a volta”, o que permite criar “um momento de estranhamento”⁷⁴.

Como verificámos, para que se active o verdadeiro potencial da “imersão emocional” não basta criar uma ligação com a personagem que se controla mas “também que essa personagem tenha outras com quem interagir e com as quais se criem elos de empatia” capazes de, retroactivamente, “intensificar os [níveis] que estão para trás”, recapitulou J. Não podendo criar-se ligações no vácuo, a este nível coloca-se de novo a importância da narrativa, não apenas quanto à narratividade mais atmosférica mas a histórias e momentos narrativos concretos e ao modo como estes podem auxiliar na construção dos vínculos e intensificar as etapas que marcam o seu desenvolvimento⁷⁵. Chegando nesta altura à discussão, M.

⁷⁴ Na sua interpretação, estes formatos são menos utilizados ou são-no sem articulação com os níveis anteriores, devido à necessidade de criar nos jogos um realismo que é mais o “real idealizado para dada faixa”.

⁷⁵ Para ilustrar esta relação, J recordou coincidentemente o mesmo problema abordado por Zagalo da relegação de certos momentos de quebra e momentos imediatamente subsequentes a *cutscenes*. Contudo, a recuperação chegou no sentido de legitimar o recurso à técnica enquanto forma de aumentar o “impacto da perda” de uma personagem com a qual anteriormente se houvesse estabelecidos elos de empatia, na sua ocorrência e processamento – permite “pensar acerca da nossa relação com aquela personagem e como vão ser as coisas sem ela, ou a repensar as escolhas que levaram àquele momento que já não dá para recuperar”

acrescentou que a capacidade de ligação a outras personagens é um factor fundamental para a sua imersão, para sentir “que [faz] parte daquele universo”. Para si, esta ligação será sustentada e fomentada pela criação de histórias (do mundo e para cada personagem) interessantes. É isto, apontou J, que jogos como *Mass Effect* conseguem e parte fulcral do seu apelo, pois molda o jogador e leva-o a “ter em conta o outro, a sua história” e, assim, a verdadeiramente sentir-se “movido a ajudar ou [o contrário] (...). Agora em jogos em que não há essa empatia, simplesmente há uma relação instrumental ou hostil”.

III.4.2. Relação ao outro em *Mass Effect*

Para J, a capacidade de identificação e de desenvolvimento do próprio em *Mass Effect* advém da possibilidade de aprofundamento a “nível psicológico” da personagem através do outro. Nos diálogos, nas interações, “[desenvolvem-se] relações com as outras personagens [e sentes realmente que estás a] construir a tua própria equipa naquele meio.”. Apesar de mais próximas e, portanto foco de elos de empatia mais intensos, o papel do outro na construção deste universo não se esgota com as personagens da equipa/tripulação. A possibilidade de interagir com as restantes personagens desse mundo, “perceber que elas têm uma vida para lá daquele momento em que [nos] ajudam ou [nos] estão a atacar” sustenta a ilusão de se habitar um universo vivo e orgânico, permitindo dotar de novos sentidos as acções que por entre ele se vão levando a cabo, defendeu R. A importância que estes elementos adquirem neste jogo e do nível de envolvimento que por eles se alcança surgiu na discussão como um raro ponto de absoluta unanimidade⁷⁶. Segundo RL, tal também se deve ao perfil da própria empresa desenvolvedora, pois “[desenvolver] as personagens em si (...) e as relações interpessoais (mesmo entre personagens)” é aquilo que fazem melhor. “É isso”, continuou “que traz muito mais vida ao jogo e que me faz mais querer saber do progresso”⁷⁷

O sistema moral dicotomizado e com alguns desequilíbrios, pelo contrário, dividiu as opiniões, para alguns representando um factor que por vezes se sobrepõe ao nível anterior.

⁷⁶ Por exemplo, quando P, concordando com a posição do grupo, questionou RL acerca da sua preferência pelo segundo jogo da trilogia uma vez que é no terceiro que a jogabilidade está mais otimizada, mesmo este admitiu que ainda assim a superioridade da história, personagens e seu desenvolvimento no segundo jogo supera a diferença ao nível mecânico.

⁷⁷ C, por exemplo, indicou que, apesar de tudo a ligação aos membros da equipa também terá uma intensificação de base mecânica pelo facto de serem personagens jogáveis. P e J, contudo, ripostaram que mesmo que a sua jogabilidade seja um factor de aproximação não são factores mecânicos que determinam a força do vínculo ou o impacto da sua quebra, admitindo até guiar a sua escolha sobre quais os companheiros a acompanhá-los para dada missão pela relação que tinham com cada uma e não pelas que seriam mais úteis. RL revelou também o fazer, acrescentando que *Mass Effect* foi dos poucos jogos que conseguiu motivá-lo a tal.

Outros, contudo, aceitam-no pela possibilidade de voltar a jogar e tirar o máximo partido do desenvolvimento narrativo em cada orientação moral, o que, apesar de condicionar o potencial para a multilinearidade vêem como um acréscimo ao envolvimento pelo simples facto de permitir processar cada momento de decisão como uma escolha. Para J, a ligação às personagens pesou na orientação moral que optou inicialmente por seguir (Paragon) mantendo-se fiel a esta pela intuição de uma penalização da orientação neutra ou misturada que poderia pô-las em causa. De facto, em alguns momentos decisivos algumas opções de diálogo e acção apenas são desbloqueadas para Paragons ou Renegades completos e, revelou ter percebido, não seguindo até ao fim com o mesmo caminho chegariam certas alturas em que “não conseguiria salvar personagens de que gostava.”. Tivesse inicialmente optado por Renegade, talvez fosse mais difícil manter o rumo, admitiu, pois, “consoante algumas das tuas escolhas certas personagens podem acabar por morrer ou não”⁷⁸. Por isso há pessoas que, tendo essa opção, até contrariam o que estavam a fazer e tentam fazer de tudo para salvar essa personagem”⁷⁹. Mesmo o auto-condicionamento que obriga a que se tomem decisões indesejadas, sugeriu R, consegue, no contexto certo, enriquecer a experiência ao fazer com que o seu curso se desvie da necessidade da experiência absolutamente ideal. Apesar disto, revelou que por norma, a primeira vez que joga jogos como *Mass Effect* tende a “seguir o coração” independentemente do caminho preferencial em termos lúdicos ou narrativos. Já T disse tê-lo feito também no jogo da Bioware por desconhecer quais os efeitos em termos de jogabilidade do mecanismo moral. Acredita, porém, que se o soubesse de antemão teria sacrificado o que lhe parecesse correcto em prol do que lhe fosse útil.

Também o sistema de intesses românticos gerou algum desacordo entre os participantes, criticado por alguns por não acrescentar nada ao jogo (RL), e por outros, no sentido contrário, por parte do seu potencial permanecer por explorar com consequências nefastas na representação justa de todo o espectro de potenciais jogadores⁸⁰. Se continuando o trabalho de elo afectivo, a possibilidade de ligações românticas abre, contudo, a oportunidade de criar uma “ligação mais forte com uma personagem que não se limitem a interações”

⁷⁸ Porém quando, na sua segunda experiência do jogo, assumiu o papel de Renegade também o levou até ao fim mesmo tendo classificado certos momentos da experiência como “horríveis”. Este esforço de coerência, defende, deveu-se à vontade de explorar caminhos ainda não traçados na experiência “original”.

⁷⁹ Em concordância com esta observação, Tocci notava no seu artigo acerca da morte no videojogo que dos relatos da experiência de *Mass Effect* que recolheu, mesmo os jogadores que “consistentemente optavam pelas respostas o mais hostis possível” não conseguiram seguir o padrão na disputa que ocorre com Wrex no primeiro jogo, pois obrigaria a matar esta personagem com a qual elos afectivos de amizade e respeito (2008, 195).

⁸⁰ Ao contrário de *Dragon Age*, em *Mass Effect*, apenas no terceiro são permitidas relações românticas entre personagens de género masculino, enquanto que desde o primeiro personagens femininas o podem fazer, um falso esforço de representatividade que P critica. J relembra que este é também “um dos aspectos mais discutidos em sites e fóruns feministas pelo seu potencial de, sendo bem feitos, abordarem temáticas LGBT”.

instrumentais e pragmaticistas. Com isto, J destacava o tipo de experiência que *Mass Effect* proporciona a este nível pelo que acrescenta à experiência e pelo modo como o faz, contrastando com a representação típica e problemática que encontramos em jogos como *The Witcher* (CD Projekt RED 2007-2015) nos quais o interesse romântico toma a forma de momentos íntimos colecionáveis pelo protagonista em recompensa do alcance de certo ponto de progressão, acrescentou R. Em *Mass Effect*, este tipo de estratégias reforça o vínculo exponenciando possíveis quebras:

«Não estas a mostrar a realidade, estás a construir um recorte, e queres influenciar a pessoa a sentir-se de um certo modo em relação a algo. Aquela personagem não esta só a perder, é suposto estar a morrer e é suposto ser um momento dramático.» (R)

Para P, todos estes aspectos indicam que, mesmo falando em possibilidade de escolha, ao contrário da ideia que se tenta publicitar e adoptar, mais importante do que criar a própria história será fazer da narratividade um factor de aprofundamento do nível mecânico pelo modo como modula uma “ligação afectiva àquele mundo e elementos que o constituem e habitam”. Como referido, poderia pensar-se que para tal existem os jogos multijogador, porém o desenvolvimento destes parece seguir, contrariamente, uma tendência de individualização e mecanização orientada para a progressão em detrimento da ligação.

III.5. A (perda da) ligação ao outro real

Apesar do potencial dos MMO ou MOBA, pela possibilidade de conviver e jogar com pessoas reais, seja por questões tecnológicas, seja pelo condicionamento ideológico considerado necessário para apelar simultaneamente a um máximo de jogadores, estes jogos tendem a ficar aquém no tipo de experiência emocional que oferecem. Tanto P como C concordam que raramente a ligação ao próprio mundo do jogo iguala a alcançável nos jogos *offline*. O apelo da experiência estará “dependente de se ter outras pessoas com quem jogar, não é um valor que o jogo tem inerente a si próprio”, ou seja, não se está “a jogar com algum tipo de ligação emocional às personagens estás a jogar porque estás contra jogadores e porque queres ganhar”. Assim, mesmo o elemento de conexão é atenuado pela retórica de poder agonística que permeia o contexto de interacção. “Mesmo nas *raids* de *WoW*” apontou M, “tens uma base de cooperação mas de resto é tudo competição nem que seja para ver quem tem o melhor equipamento, (...) o pessoal está sempre preocupado mais em mostrar que é melhor.” A evolução das mecânicas do jogo incentiva este tipo de atitude, lembrou C, dando

como exemplo o mecanismo de agrupamento aleatório e automático que passou a dominar as reuniões para o tipo de missão referida por M⁸¹. Apesar de ajudar “a evoluir mais depressa”, segundo M, o automatismo “acaba por cortar” o nível de interacção. Similarmente, a complexidade de cada instância, o seu tamanho e elementos narrativos tendem, apontou R, a perder importância em favor da rapidez e repetibilidade do desafio.

III.5.1. *Journey*: O retorno do sentido colectivo e a parábola do disempowerment

Em contraste, apesar de permitir pouca interacção e se demarcar pela ausência de objectivos ou missões, a experiência do outro no modo multijogador de *Journey* deixa maior marca. Embora não haja história explícita e sendo em termos de jogabilidade bastante linear, como indicou RL, a aproximação ao outro e as diferentes formas de cooperação que se podem com ele traçar sustentam a metamorfose da experiência e da própria narratividade. Do mesmo modo, a ligação fortalece-se apesar de ou até devido à quebra da individuação e às restrições comunicacionais: o outro, ao contrário do que se pensaria, ganha existência para lá da utilidade para o próprio e para o seu progresso. As principais distinções face ao anterior exemplo destacam-se no relato por RL do momento que mais o marcou neste jogo:

«Para o final de jogo há um nível em que se sobe uma montanha. A primeira vez que joguei, joguei sozinho; o frio afecta a personagem e ela vai abrandando à medida que sobe [até ao desfecho em que ela congela]. Mas quando se joga com outra pessoa, podes utilizar a única acção que podes fazer além do salto que é aquele som [*whistle*] que se expande a partir de ti e te permite interagir com objectos e outras pessoas (...) e se utilizamos estamos a aquecer a pessoa que está ao nosso lado, mas isso ainda assim não tem consequências na jogabilidade porque (...) o jogo é mais longo quando jogas em *multiplayer* e a parte da subida também demora mais tempo (...) eventualmente és incapaz de continuar a produzir aquele som e acontece o mesmo (...), o frio toma conta e a consequência é a mesma, mas é a luta em conjunto que torna [diferente].»

Resumindo a relevância da discussão do outro e potencial emocional dos videojogos, Jenova Chen (criador de *Journey*), descreve assim a sua inspiração para a criação do jogo:

«Na sociedade actual, o Homem é poderoso (...) [e] assoberbado pela atenção de que

⁸¹ A través deste, quem queira juntar-se a um grupo na exploração de dada instância tem apenas de carregar num botão na interface e é teletransportado para o local onde estão outros jogadores já seleccionados e com o mesmo objectivo, depois de cumprido (rapidamente) “separam-se outra vez e é isto”. Antes, era necessário que todos esses jogadores “fossem ter [individualmente] à entrada da *dungeon* que quisessem completar e aí cria-se uma ligação entre os jogadores que é favorecida pelas mecânicas” ou ausência do elemento mecânico de facilitação de progressão.

necessita para ganhar e executar esse poder – tal como na maioria dos videojogos. (...) Pelo contrário [em contraste com o frenesim urbano e *empowerment* tecnológico], numa caminhada pela Natureza tornamo-nos pequenos e fracos de novo. Estas sensações tornam qualquer encontro com outra pessoa muito mais importante (...), [reaprendendo-se] a aprender e contar uns com os outros. (...) Enquanto a maior parte dos jogos oferece um sentido de *empowerment*, mesmo na experiência *online*, nós sentimos que o jogador tomaria mais atenção aos outros jogadores se menos distraído pela sua própria busca de poder, e a experiência se tornaria mais única se carregando a sensação de maravilhamento perante o desconhecido.» (Chen 2010)

Assim nasceu *Journey*, uma “caminhada virtual” pela Natureza, cujos elementos nem sempre jogam em nosso favor. A viagem linear, rumo à montanha cujo alcance marca o término do ciclo e o recomeço do jogo, vale pela experiência do caminho percorrido, sem outros objectivos ou gratificações. Neste caso, trata-se de uma história que se conta sem palavras e que é, para cada jogador, diferente: a história das suas perdas, lutos, vitórias, superações, como percebemos pelas críticas ao mesmo⁸². A inserção do multijogador não vem colocar o outro como uma ferramenta do progresso ou um elemento de competição para ser derrotado em benefício próprio⁸³. O que se obtém é um jogo que tem “mais significado do que apenas prazer ou escapismo” capaz de “curar e transformar”. Tal, sublinhava Chen, não seria possível num videojogo orientado para os lugares-comuns de certos “géneros, [particularmente] os geralmente populares junto da audiência jovem do sexo masculino”. Pelo contrário, destacou como essencial inserir elementos por norma desvalorizados porque associados com a audiência feminina (o romance, a tragédia, o maravilhamento, a catarse), uma vez que estes permitem “emoções de maior complexidade, adequadas a uma audiência mais madura” (Chen 2014). Na passagem para o jogo solitário, a base conceptual aqui empregue requer uma despromoção da agência do jogador de modo a distribuir o papel de

⁸² Em *Metacritic*, pode ler-se: «É surpreendente como nos podemos sentir ligados a viajantes aleatórios que encontramos pelo caminho» (Zergbi 2012); «este jogo vai extrair emoções em bruto de jogadores inteligentes. Está desenhado até ao último grão de areia para criar sensações de ameaça apesar de não se poder morrer, experiência apesar de só se jogar por duas horas, e amizade apesar de só se poder comunicar com assobios. [É um jogo] para todos os que sentem os seus corações como lareiras crepitantes ao invés de motores a *diesel* para veículos militares» (blainearcade 2012); «Uma experiência cooperativa etérea, inovadora, emocional» (*Adventure Gamers* 2013); «*Journey* vira à esquerda onde todos os outros jogos vão para a direita.» (Ugo 2012) comentários em “*Journey*, Playstation 3” *Metacritic Reviews* <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/journey>. (acedido a 26 de Agosto de 2015).

⁸³ Numa entrevista ao site *Mashable*, Jenova Chen revela que a limitação das interações decorre precisamente de algumas dificuldades nos testes de multijogador, pois os jogadores, aquando da existência de maiores possibilidades de interação, ao invés de entre ajuda, empurravam-se e tentavam derrotar-se uns aos outros. “Os jogadores não são maus, [mas num] sistema que recompensa maus comportamentos” mesmo um jogo como *Journey* acaba por estimular o mesmo tipo de atitudes que um *Call of Duty*, referia (Chen 2014). Mais do que em outros multijogador, parece realizar-se aqui a proposta de Frasca de aliar a estrutura lúdica ao impulso paidiáco.

agente também a estes elementos do sistema e a promover um “sentido de coabitação” que faz o jogador sentir-se parte de um “mundo vivo” (Calleja 2011 94; 100-102). O erguer do “outro” humanizado contribui para a “proximidade”, firmando-se como factor determinante na “aproximação ao espaço psicológico” da situação vivida (Ortony Clore & Collins 1990 *apud* Järvinen 2009, 209-210).

III.6. Momentos mais marcantes em videojogos vs. fantasia de poder

Apesar das diferentes posições quanto ao papel do jogo e importância dos seus elementos, os mecanismos conscientes nos quais algumas das opiniões se suportavam deram lugar a um interessante padrão quando questionados (sem especificação de critérios, contextos, tipo de jogo ou valências emocionais) acerca de qual o momento na sua experiência que guardavam como mais marcante (uma das primeiras questões feitas em cada sessão). Aqui, confirmou-se a importância dos níveis de envolvimento necessários à experiência emocional que orientaram a discussão, bem como a falência do *empowerment*:

C: «*Final Fantasy VII*, precisamente por ser o primeiro jogo com uma *morte* que de facto me causou impacto. Não era típico que uma personagem jogável pudesse ser perdida de forma permanente, pelo menos em nada que eu tivesse jogado até então. E *Transistor* pelo impacto da *história* no fim, tal como o *Shadow of the Colossus*.»

P: «*Kingdom Hearts*, estás o jogo inteiro com a tua personagem e mais duas e há um momento em que se separam e ficas sozinho. Estamos a falar de uma situação em que estás também o jogo todo com uma arma especial, única e nessa parte (...) além de perder os amigos, perdes também a arma e ficas não só sozinho mas indefeso.»

RM: «Aquela parte de *Life is Strange* também porque a história e o *plot* fazem parte da realidade com que lido todos os dias, situações que acontecem (...) na vida real e que por norma ignoramos (...); e tem muito que ver com ansiedade, com depressão e num ambiente [próximo] é num *campus* universitário, na vida de faculdade, pelo facto de buscar e abordar realisticamente problemas reais é que acho que me afectou tanto.»

RL: «*Journey*, o que consegue fazer melhor o contar de uma história sem sequer utilizar palavras, uma das melhores criações modernas – Também *Bastion*, onde também se liga muito a história à mecânica, é muito envolvente.»

R: «Eu lembro-me que o primeiro jogo que me pôs a chorar foi o *Pokémon Mystery Dungeon*, na parte do final em que estás a sair do mundo dos Pokémon – porque durante todo o jogo tu és um humano transformado num Pokémon e no final tens de voltar ao

mundo dos humanos e de deixar tudo para trás, incluindo o Pokémon que te acompanhou em toda a viagem, que está a chorar, (...) foi um momento emocional forte»

J: «Um dos primeiros para mim foi o *Homelands* (de 1998) porque abre todo um universo de aventuras, a possibilidade de exploração galáctica, e quando tu no final regressas ao teu Homeworld e ele está todo *destruído*...»

Mesmo T surpreendeu o grupo⁸⁴ (e ficou ele próprio surpreendido quando posteriormente se apercebeu do contraste) ao revelar o jogo que mais o marcara e o porquê:

T: «*Spec Ops: The Line*, chegas ao fim e só te consegues perguntar “*porquê?*”, “como é que eu cheguei aqui”, “porque é que eu tomei aquela decisão” (...) tens toda aquela sensação de *culpa* - o único FPS que me conseguiu trazer essa sensação por ter matado alguém. (...) Tu comesas com um grupo de soldados americanos (...) com a missão de tentar salvar as pessoas, mas no final *não te sentes um herói* – aliás há uma parte em que te dizem precisamente isso no jogo “*you came here thinking that you would be an hero but you’re nothing like it*”. É muito raro e muitas vezes *underrated*.»

Aproximando-se o fim do debate, as respostas iniciais foram recuperadas à luz também das conclusões retiradas da discussão das restantes problemáticas. Pelo contraste com posições conscientemente adoptadas e convergência dos momentos referidos com os aspectos em análise ficou em evidência o maior potencial emocional de contextos com um trabalho da narrativa e da ligação ao outro mais cuidado, nos quais as expectativas de poder e primazia da progressão rumo à vitória são subvertidas e nos quais o próprio apareça como poroso e questionável. Em particular, com esta tessitura bem enredada, surgem destacados os momentos de quebra e o seu prolongamento, portanto momentos emocionais de valência negativa, como os que mais deixam marca na experiência dos jogadores. Quando confrontados com este padrão os participantes mostraram-se maioritariamente surpresos, apenas então se apercebendo de que, de facto, “não houve ninguém que tenha dito um momento triunfante ou um em que o personagem fosse super-poderoso” (P). Para C, como para P, é na quebra da expectativa que reside o poder destes momentos bem como a justificação da tendência de resposta, pois surgem “num contexto em que a norma é o triunfo”; “por norma o que interessa é ser divertido e enquanto tu estás com o teu personagem poderoso a matar coisas é divertido [mas não desafia], mas quando pessoas morrem ... pára.”

⁸⁴ Quando questionado directamente acerca da importância da narratividade dissera que esta é secundária, dizendo ser por isso que tem preferência pelo género FPS, que admitira a dar primazia à jogabilidade e não criar vínculos fortes com as personagens dos jogos, pois, se ganhar pontos por matá-las ou se o progresso for de algum modo beneficiado por fazê-lo, fá-lo sem pensar duas vezes.

Perante esta evidência, os participantes concordaram que os momentos emotivos de valência negativa têm um valor positivo para a experiência não só desses momentos mas do jogo em questão, trazendo-lhe maior diversidade e profundidade. P, porém, salvaguardou que tal só acontece quando é “feito de uma maneira sincera, não se note que se trata de um artifício de manipulação emocional do jogador”. De forma a esclarecer o que este seu critério significa, recorreu ao exemplo da perda de outras personagens, defendendo que os momentos que para si perdem o impacto são aqueles em que uma personagem morre “sem haver grande motivação para isso, não no sentido de não haver nada que possas fazer para o evitar mas no sentido que vem e vai para o nada”. Isto é, como C acrescentou, marcando uma volta completa dos complexos ciclos que marcam esta experiência, “tem de haver algum suporte narrativo”. Porém é a necessidade deste suporte que lança o já discutido paradoxo, precisamente respeitante às emoções de desactivação e valência negativa como a tristeza e outras associadas a momentos de *disempowerment*. Mantendo a mesma posição que tomara aquando da defesa da narratividade, J frisou que este se trata de um falso problema. A crítica, particularmente vocal no que toca à inclusão de *cutscenes*, ignora as diversas categorias em que estas se dividem, aponta, diminuindo a sua importância no contexto interactivo pela sua classificação generalizada como um elemento estranho que o anula:

«Se há *cutscenes* que vêm a seguir a uma acção ou evento para mostrar os seus resultados ela também faz parte dessa acção (...) a própria interactividade tem vários níveis. Há os processos físicos das acções que se desempenham mas também os processos a nível cognitivo e visual.»

Trata-se de um artifício, reconheceu, o que não impede que num jogo como *Mass Effect*, por exemplo, se tornem, pelas ligações já estabelecidas, parte também da narrativa pessoal. Com um desafio mais ideológico em mente, R defende que seria até interessante que se fizesse um uso mais ousado destas “idiossincrasias”, de modo a criar momentos de quebra, estranhamento e questionamento que evite que a “imersão caia na alienação”⁸⁵.

As discussões desenvolvidas com os dois grupos permitiram explorar o largo espectro de questões abertas ao longo da reflexão de ângulos distintos, conseguindo um olhar mais aprofundado sobre a experiência do videojogo e os elementos nela valorizados, mesmo que

⁸⁵ R refere o jogo escolhido por T como um exemplo de como esta consciência permite tornar um FPS violento num jogo de crítica aos lugares-comuns e dessensibilização que marcam o género: «A certa altura comesas a ter alucinações e sentes mesmo mais peso do que estar só o de estar a fazer coisas (mesmo matar inimigos) para ganhar. Aí tens um jogo de guerra com uma mensagem anti-guerra por abordar de forma mais realista. Começas a ter alucinações e parece que o jogo te pergunta “Mas estás a matar estas pessoas porquê?”. Tens até mesmo essas os inimigos a falar sobre a sua vida e sentes-te levado a dar tempo e descobrir mais sobre eles.»

inconscientemente, pelos jogadores e, neste sentido, o potencial armazenado em certas estratégias e mecanismos que caminham num sentido contrário e (ir)rompem as estruturas expectáveis. O poder do *disempowerment*, em particular, na criação de experiências emocionais mais complexas no contexto de jogo e destas para a capacidade destes em marcar o jogador surge sem dúvida em destaque. Contudo, a sua proposta, como indiciado ao longo da dissertação e do próprio debate excede em relevância o interior do próprio jogo. Será essencial, então, rematar com uma breve análise da sua importância, das experiências que proporciona e tipo de mecanismos necessários à sua criação, em dinâmicas mais latas, esclarecendo qual o significado real do *disempowerment* aquando da transferência da sua preparação no jogo para a sua proposta na discursivização do jogo. Com isto, e com novas questões sendo lançadas, concluirei este pequeno passo para uma mudança que, ciclicamente, exponenciará o poder do jogo enquanto medium de experiência e o poder do medium enquanto objecto cultural.

Conclusão: Videojogos em (con)texto e os novos desafios no retorno ao real

«O contexto cultural influencia a criação de e a interacção com o jogo. Mas os jogos que criamos poderão também suportar, interrogar ou opor este contexto.» (Bogost 2007, 54)

Como verificámos, o interior do jogo é um complexo multidimensional. Em Järvinen são destacados os elementos (características, relações e efeitos) que o compõem (2009, 55). No conceito espiralado de Perron e Arsenault de “ciclo mágico”⁸⁶ não só percebemos como estas relações fluem no e influenciam o processo de significação ao longo do jogo mas como se articulam com elementos externos, pois os níveis que se desdobram não o fazem apenas num sentido centrífugo. Pelo contrário, na ideia de imagem do jogo percebemos a sua permeabilidade a factores externos. Do mesmo modo, a realidade onde este se integra poderá transformar-se fenomenologicamente após a experiência. O modelo de Calleja, embora perca a tridimensionalidade e carácter hierárquico da organização dos níveis de envolvimento, torna este aspecto mais claro, considerando a dimensão micro e macro do jogo⁸⁷.

A discursivização da integração macro dos videojogos foi durante várias décadas dominada por narrativas tecnofóbicas, típicas do enquadramento de novas tecnologias, acerca do poder hipodérmico de controlo dos novos *media*, especialmente sobre os mais jovens. A demonização do videojogo enquanto *medium* tendeu ao enfoque em certos géneros que, devido a esta prevalência na opinião pública, se tornaram como que a imagem de marca do *medium*⁸⁸. Com crescente aceitação surgem, porém, orientações divergentes do enquadramento do videojogo e seus efeitos. Nota-se, com a afirmação do campo de estudos, um esforço de legitimação, afastando a discussão de fortes efeitos para a consideração de alguns ou nenhuns efeitos, nenhum dos casos se pensando em isolamento mas considerando os factores de predisposição individuais e sociais.

⁸⁶ No círculo do jogo, o “ciclo mágico” tece-se, segundo os autores, na forma de espirais concêntricas que nascem em diferentes mas sucessivos pontos da experiência. No seu decorrer, diferentes níveis de sentido vão sendo desvelados e actuam na transformação dos restantes, numa envolvimento crescente. Esta dependerá do modo como é estimulado o elemento orgânico do sistema ciborguiano, para o qual o jogo não existe per se, separado das suas vivências, mas como game' (a imagem do mesmo formada na sua mente) (2009, 125).

⁸⁷ No capítulo anterior, com a abordagem de dispositivos possíveis de articular no interior do jogo e o seu impacto na experiência do mesmo, focávamo-nos num nível micro. A dimensão macro dirá respeito às experiências pré e pós-jogo, enquadrando o transbordo do jogo para fora dos seus limites lúdicos quer na medida das expectativas que moldam a atitude do jogador, quer no sentido em que um jogo marcante é transportado pela sua imaginação para o mundo real, estendendo-se e firmando-se pela partilha em subculturas/comunidades.

⁸⁸ As meta-análises de Anderson surgem como os mais preponderantes estudos na defesa dos efeitos negativos. Em *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature* (2001), por exemplo, procura provar uma causalidade entre a experiência dos videojogos (violentos) e a agressividade, perda de empatia e exponenciação de comportamentos anti-sociais. As conclusões desses estudos têm sido refutadas pelos pares

Liberto o estigma dos jogos violentos⁸⁹, também se procurou apurar o potencial benéfico da experiência de diferentes tipos de videogames sobre os seus utilizadores⁹⁰. Apesar de uma orientação mais crítica não se pretendeu, com esta reflexão, negá-los. Porém, mais desafiante e em consonância com os desafios que se procurou lançar, surge a essência da proposta de McGonigal acerca da possibilidade de os jogos serem utilizados como “plataforma” de construção do “futuro”, nas quais são “abordados dilemas verídicos e melhoradas vidas reais”, “plataformas de mudança”, capazes de “transformar o mundo de formas significativas” (2011, 10). Como a autora indica, tal não passa apenas por uma legitimização do enquadramento sociocultural do *medium*, mas por transformações na própria indústria e postura dos seus consumidores⁹¹.

O aparente contrasenso da negação da existência de efeitos negativos enquanto, simultaneamente, se defende o seu potencial transformativo, prolonga-se na possibilidade de coexistência de uma postura crítica face ao videogame (pela prevalência de modelos que atrofiam esse potencial) e da negação de uma causalidade directa entre certo tipo de comportamentos e a exposição a dados conteúdos. Jenkins aborda a dificuldade desta articulação esclarecendo a essencial distinção entre “significados” e “efeitos”. Assentando no “efeito”, pode simultaneamente argumentar-se “que os videogames não expressam ideias e que representam uma influência perigosa para a juventude americana” (2006, 210). Contudo, os efeitos prestam-se a pouco escrutínio, salvaguarda, uma vez que emergem “espontaneamente, com pouco esforço consciente”. Os “significados” ou o “sentido”, pelo contrário, exigem um

⁸⁹ No máximo, apontam as investigações, detectam-se sinais de um subtil aumento da agressividade em situações de conflito após uma exposição muito prolongada a jogos violentos (Przybylski 2015; Willoughby 2012), portanto dependente de outros elementos do contexto. Esta mudança é destacada num estudo publicado em 2014 no *Journal of Communications*: o autor procura correlações entre o consumo de violência através de filmes e videogames e as taxas de homicídio (de 1920-2005, para os filmes) e de violência juvenil (1996-2011). A relação entre as duas primeiras variáveis não revela uma sobreposição suficiente para denotar causalidade. O aumento do consumo de videogames violentos, contudo, estabelece uma correlação forte (mas surpreendentemente de proporção inversa) com os casos de violência juvenil. Ambas surgem com um alerta de que mais do que tecer relações de causalidade falaciosas entre variáveis importa pesar correlações que se estabelecem entre elementos contextuais e repensar, com base nestes, a teoria comunicacional que serve de ferramenta quanto ao estudo dos efeitos dos *media*. O estabelecimento de relações de causalidade directa entre elementos correlacionados é indicativo de um pensamento guiado por uma teoria hipodérmica, enquanto o que na verdade se observa são efeitos de agendamento e influência inseparáveis das “motivações” que determinam as escolhas dos utilizadores e grelhas que moldam as suas expectativas de experiência e forma como a percebem (Ferguson 2014).

⁹⁰ Steinberg destaca o poder quase terapêutico do *empowerment* e da estimulação cognitiva (estratégica, de resolução de problemas, planeamento, formulação e execução) (2011, 2). Mais especulativa, em *Reality is Broken*, Jane McGonigal apresenta as razões pelas quais os videogames vão “salvar o mundo”, premissas para um argumento hiperbolizado e que, novamente, vem focar-se naquelas que descrevi como as camadas primárias de envolvimento e as emoções de escapismo nestas estimuladas. O poder positivo da experiência dos videogames é associado à experiência do *flow* e da sensação de *fiero*. Surge, então, ligada ao orgulho em ultrapassar adversidades, e ao facto de permitir fazê-lo de forma “segura, barata e confiável” (2011, 51).

⁹¹ R expressava esta mesma ideia, adoptando uma metáfora adorniana, ao indicar que não basta apenas mudar a música ou quem a toca, mas questionar-se a própria forma como se a ouve.

processo de “interpretação activo – podem ser examinados criticamente” (Jenkins 2006, 210) Uma argumentação assente nos “significados” pode, então, assumir um jogador em contexto, cuja experiência do jogo e a interpretação da mesma se “moldará em torno do que já sabe ou pensa”, e com capacidade de distinguir real e fantasia de modo a não deixar determinar as suas acções no real físico pela experiência em questão (2006, 220). Permite também assumir um poder ideológico do videojogo, que, mesmo não provocando, poderá reforçar ou legitimar certas formas de pensar – revelando-se estas em acções com mais ou menos impacto real.

Nesta linha torna-se possível defender o videojogo, enquanto *medium*, da demonização nos discursos da opinião pública e derrubar o estandarte da defesa da sua imunidade a qualquer crítica⁹². Como alerta Bogost, a desvalorização das críticas aos videojogos tende também a desvalorizar o potencial do seu impacto enquanto *medium* e a sua contribuição para a formação identitária (2007, 283). Estabelecendo que os videojogos não nos tornam violentos, defenderemos que, contudo, o seu poder de “reforço de valores morais através de ideologia” (2007, 283) se manifesta mais frequentemente no reforço de um *status quo* vincado no que classifiquei como modelo de *empowerment*, inscrito nos ideais nos quais assentam as práticas descritas como impedindo um aprofundamento emocional⁹³. Nos exemplos mobilizados para ilustrar o benefício da integração do *disempowerment* enquanto forma de engenharia emocional, por sua vez, esta tendência tende a ser questionada, não por coincidência mas pela sua associação à subversão ao nível micro das estratégias e retóricas processuais implementadas em cada jogo e, de uma perspectiva mais ampla, das retóricas que vingam nas discussões sobre o medium e permeiam as suas concretizações.

⁹² “Gerar-se este tipo de discussão seria uma oportunidade de [forçar o *gamer* a] sair da sua bolha e adoptar uma posição mais crítica. Actualmente, a atitude dos *gamers* [estereotipicamente considerados e tidos em conta] de pôr o jogo num pedestal, não abre [sequer] a questão, ao mesmo tempo tiram-lhe valor (...) não o observam como um meio de comunicação, um meio social (...) Quando se tenta introduzir a discussão, por exemplo, da questão de género as pessoas não só a recusam como estão sempre a queixar-se: ‘não é por eu estar a jogar um jogo onde as mulheres são demasiado sexualizadas que eu vou achar que todas as mulheres devem ser assim’. Não, mas é a perpetuação deste tipo de representação que depois promove certo tipo de discursos”, denunciava J.

⁹³ A reflexão (no segundo grupo, bem como com RM fora do contexto de discussão) acabou por caminhar rumo a uma identificação de problemas latentes, linhas de poder e crítica das suas dinâmicas. A própria recusa na participação neste tipo de debates foi alvo de escrutínio e a sua importância balanceada com o problema dos efeitos. Para R: «Há uma certa necessidade de reafirmação, um complexo por parte do típico *gamer* a que o jogo vem inicialmente responder (...) num espaço onde as suas acções são menos responsabilizadas e, portanto, tudo vale para que se mantenha intactas as hegemonias que começam a ruir no real. Antes de mais [todas estas dinâmicas são] um reflexo social (...) e, não tendo efeitos directos, não deixam de ser uma forma de processar e lidar com a realidade, portanto tem uma certa influência (...) para haver um combate a isso, (...) temos de ter em conta que a ideologia dominante e o modo como ela é disfarçada pela ideologia neoliberal da escolha (...). Por exemplo, ser homem ou mulher no videojogo deveria ser tratada como uma questão mais do que puramente estética [pois não questiona a] a subjectividade dominante [que] permanece a subjectividade masculina.»

Segundo Bogost, apesar do inevitável entrecorte, tal não determina uma absoluta conformação ao contexto. Para o autor, a capacidade persuasiva advém do modo como, na especificidade da sua concretização em objectos distintos, se constroem retóricas processuais capazes de estimular “uma interrogação dialéctica acerca do modo como (...) os processos do mundo-real são, poderiam ou deveriam funcionar” e assim fazer avançar as discussões “para lá ou contra paradigmas fixos” (2007, 57-59). Apesar, então, de a “retórica processual [não ser] necessariamente normativa”, apenas casos pontuais, ainda não representativos ou tão pouco fomentadores de mudanças estruturais, a quebram (Bogost 2007, 284). De uma perspectiva mais ampla, numa retórica do imaginário, o videojogo poderia ser adoptado como um espaço de reinvenção onde o próprio é absorvido, ainda assim mantendo elos suficientes ao real que lhe permitem tornar-se numa forma de [re]pensar a cultura (Sutton-Smith 2001, 128). Pelo contrário, a retórica de poder em que se tendem a inscrever vale-se da promessa de satisfação das “fantasias, ansiedades, impulsos daqueles [que detêm o poder de determinar] o que a cultura de jogo deve significar e como os seus membros se devem comportar” (Sutton-Smith 2001, 85). Observámos o modo como esta retórica se manifesta dentro do próprio jogo; no seu exterior, no contexto das dinâmicas do *medium* e sua indústria ela firma-se pela orientação a dada audiência, vincando as expectativas e necessidades dos jogadores, desajustada não só da população de consumo mas reforçando na sua comunidade algumas ideologias e atitudes discriminatórias quanto ao direito de cada um sobre a experiência. Estas passam, então, de um contexto cultural mais amplo para o objecto em causa, marcam a retórica processual, firmam-se na subcultura que se forma em seu torno, ditam as dinâmicas de produção e consumo e moldam os discursos acerca do *medium*, num ciclo contínuo⁹⁴.

«O arquétipo da personagem feminina remota e impotente encaixa perfeitamente no espaço tradicionalmente sexista do mundo do jovem rapaz [do videojogo]. O sexo feminino é estruturalmente reconhecido como uma fonte de desejo mas não está presente durante a

⁹⁴ Por estes mesmos motivos R e J reconhecem um maior potencial nos videojogos de produção independente, pela diversidade que a quantidade permite e pela maior liberdade criativa de que dispõem, realizando-se num questionamento mais frequente (pois têm a possibilidade de correr riscos nesse sentido e de permitir desvios e quebras da ideologia dominante) do *status quo*. Nos AAA o terreno é mais difícil de desbravar, apontou R: “Mesmo quando se abordam temáticas mais sensíveis continuamos numa indústria, e são eles que falam, não é dada verdadeira voz a quem precisa. Um bocado em jeito de democracia burguesa, quem tem os materiais tem o poder. Por outro lado, eles próprios estão condicionados pelas dinâmicas do mercado livre, têm de trabalhar dentro daquele conjunto de expectativas(...) Acima de tudo o videojogo surge como um produto comercial nestas dinâmicas de mercado, os jogadores com mais voz assumem essa posição de consumidor legitimado a exigir que o produto se adapte à sua vontade, sem serem capazes de questionar estas ideias ou a possibilidade de algo que não exista apenas para os agradar (...) e as empresas por terem de vender esta base de consumidores não saem deste modelo. Num ciclo que vai condicionando o próprio modo como isto pode existir.”

actividade de jogo, e certamente não faz nada de tão ameaçador como usurpar o papel de liderança do protagonista masculino.» (Salen e Zimmerman 2004, 524)

Em 2008, um estudo pelo PEW Research Center procurava perceber, por entre os adolescentes dos Estados Unidos da América, “quem est[ava] a jogar videojogos”⁹⁵. Das participantes de género feminino, 94% (apenas se distanciando por 5% dos rapazes) disseram-se jogadoras, desconstruindo o “mito” do videojogo como algo que lhes é estranho. A maior discrepância entre géneros surge na frequência e duração da experiência de jogo. Estes resultados, associados ao facto de a maior parte dos que jogam com frequência diária o fazerem pela sua participação em jogos *online*, lançam alguma luz sobre a diferença que ainda se mantém, indicando-a ligada à permanência de um desajuste na discursivização dos videojogos não só no exterior mas no interior da própria comunidade (Lenhart, Kahne et al. 2008). Já este ano, o mesmo instituto lançava um novo estudo, no qual os indícios anteriores eram colocados em contexto. “Teens, Technology and Friendships” (Lenhart A. et al. 2015) veio revelar que um dos factores determinantes para a presumida ausência feminina decorre da sua tentativa consciente de evitar expor-se. Assim, se quase metade (47%) admite nunca jogar *online*, e mesmo as que o fazem raramente optam por revelar o seu género, por exemplo, evitando o recurso à conversação por voz (apenas 28% se sentem confortáveis em fazê-lo, opondo-se a 70% dos utilizadores do sexo masculino). Esta diferença foi interpretada por muitas jogadoras como um reflexo da necessidade de resguardo do tipo de atitudes e comentários de que tendem a ser alvo num ambiente tido como dominado pelo sexo masculino e recompensador ou pelo menos instigador de comportamentos tidos como firmadores dessa masculinidade⁹⁶. A toxicidade não se prende apenas com a participação de mulheres mas com a percepção desta e de qualquer pequena alteração feita pela indústria para melhor representar e acomodar a totalidade do seu público como uma ameaça. Por exemplo, os jogos de fantasia (tolkieniana) não só têm sido marcados, na sua história digital, pela

⁹⁵ Dos adolescentes inquiridos, com idades entre os 12 e 17 anos, 97% identificaram-se como jogadores; a maioria (cerca de 52%) admitiu jogar com muita frequência (mais de três vezes por semana).

⁹⁶ Num artigo do *site The Mary Sue* acerca do estudo questionava-se “se [as raparigas] simplesmente não têm interesse em socializar ou conversar enquanto jogam” ou “se são afastadas porque os jogadores do sexo masculino as fazem sentir-se indesejadas ou atacadas” (Justino 2015). Os testemunhos deixados nos comentários confirmam a segunda hipótese: “Sou chamada de ‘dude’ o tempo todo. Ocasionalmente, se eu corrijo alguém recebo muitos ataques sexistas.” (malkavian); “A toxicidade [sofreu um efeito] bola-de-neve apenas quando as pessoas começaram a questionar o *status quo* e a chamar coisas à atenção, assim agitaram-se-lhe as penas [e aqueles por ele beneficiados saíram na defesa] desta coisa que (erradamente) assumiram que era deles e apenas deles e perfeito na sua totalidade como era [antes].” (Deviiija). Também RM, fora do contexto do grupo de discussão, revelou que sempre defendera que o sexismo não era um problema tão vincado, pelo menos, na comunidade, com base na sua experiência em *League of Legends*. Contudo, surpreendeu-se quando, ao mudar o seu *nickname* de um nome mais neutro para outro com um prefixo feminino, se tornou alvo de comentários ofensivos ou condescendentes, notando uma mudança de postura dos jogadores face a si e ao seu desempenho

ausência de personagens femininas humanizadas e detentoras de agência como também por uma firme relutância dos jogadores em aceitar as críticas a este estado de coisas⁹⁷.

Ressalvamos já que a “concepção de mundo” que o jogo veicula não deverá ser avaliada pelos actos concretos desencadeados pela sua experiência no quotidiano mas sim nas “intenções e disposições para actuar” que imprime (Rosa 2000, 154-155). Em pouco mais de uma década, porém, o virtual tornou-se também parte do quotidiano, acentuando como factualmente problemática a concretização neste destas disposições. Neste sentido, há que pesar com renovada atenção as implicações da “moral heróica/aventureira” de cujo reacender o videojogo é paradigma⁹⁸ (2000, 156). A interrogação destas linhas não poderá processar-se sem ter em conta a era da sua emergência, não só pelas referidas transformações tecnológicas mas também pelas mudanças socioculturais que as acompanham, com o crescendo da voz e diâmetro dos movimentos de exposição e questionamento do *status quo* e a instabilidade dos modelos tradicionais. Não porque o videojogo as represente; pelo contrário vincando-se um esforço defensivo pela firmação das estruturas em declínio e um simultâneo mas inevitável ataque pelo menosprezo da alegada “androginia” ou “efeminação” cultural que marcaria a sociedade moderna (Ortega y Gasset e Jünger *apud* Rosa 2000, 165), que não é mais do que o desvio ainda que lento para uma maior neutralidade. A defesa dos mundos que abre como exclusivamente masculinos e da promulgação nestes de uma masculinidade exacerbada como tentativa de criação de um escape de um real tendencialmente mais feminino mais não faz, então, do que colocar em destaque o facto de que este não o é. Apesar das transformações nas dinâmicas socioculturais – associáveis, talvez, ao pólo feminino da dicotomia socialmente construída –, contígua a um passado do qual temem desconectar-se, reflecte-se no videojogo a persistência da diminuição do género não-masculino, bem como da masculinidade enquanto subjectividade dominante mesmo no mundo “efeminado”. Como criticava R, aponta também Rosa que mesmo as protagonistas femininas são tratadas em modelos de ideais masculinos, ao invés de se criarem personagens complexas capazes não só de representar subjectividades

⁹⁷ Schröder discute esta polémica quanto ao jogo *Gothic* (Piranha Bytes 2001), e a posição dos seus jogadores quanto a tentativas de inclusão. Além de minoritárias, também na sua presença a representação de personagens femininas serve o reforço do mesmo modelo. Em *Gothic*, aponta a autora: “as mulheres são mais objectos do que seres, uma vez que não podem ser afectadas e servem como decorações em alguns locais do mundo do jogo. A interpretação da função decorativa das personagens do sexo feminino é suportada pelos ecrãs de carregamento e as imagens que são mostradas durante a instalação do jogo.” (Schröder 2008, 246)

⁹⁸ Vincadas através dos processos identitários que o videojogo suporta e alimenta, no tipo de experiência de mundo que proporciona e no seu modo de ligação ao real, Estas orientações morais caracterizam-se, respectivamente, pela exaltação de um eu “sobre-humano”, a agonística na sua ligação ao outro, e um percurso ideal de falsa bravura, vitória, reconhecimento e compensação na sua ligação ao mundo (Rosa 2000, 156;162).

secundarizadas mas desafiar as dicotomias entre géneros, planificando redutoramente as camadas que compõem, a este nível, cada identidade (2000, 166).

Mesmo quando surgem protagonistas do sexo feminino, como a icónica Lara Croft (Tomb Raider NaughtyDog, 1996-), estas afastam-se dos exemplos de *empowerment* feminino que se tenta proclamar. Como apontam Salen e Zimmerman, a sua representação gráfica e desenvolvimento narrativo tornam claro que não está a representar as mulheres nem a apelar a uma mais justa representação feminina mas sim às fantasias do “jogador-tipo” (2004, 526)⁹⁹. Mal representadas e aculturadas (pela família, pares, *media*, indústria) para a sua necessidade de conformação com actividades lúdicas de reforço dos papéis descritos – continua a pensar-se a presença da mulher na comunidade e criação de videojogos ainda, passados 15 anos desde que Rosa o apontava, nos moldes dos “jogos de bonecas” ou a sua virtualização no segmento de mercado de “Girl Games”.

Esta realidade não é uma novidade no mundo dos videojogos, apenas se tem evitado a sua subida à tona por este “jogador-tipo” recear ver desafiado um *status quo* que o beneficia, ou seja, temer a contaminação daquele que foi tido e desenhado (mecânica, gráfica e textualmente) como um “espaço de rapazes”. A necessidade de manter no videojogo um espaço dos modelos de género glorificadores da masculinidade espelha-se numa atitude defensiva quanto à permeabilidade dos jogos, tal como qualquer outro *medium*, à crítica, e numa crescente agressividade quanto aos membros que a desafiam. Este crescendo veio fornecer exemplos mais claros do que os próprios estudos já indiciavam acerca da fragilidade e desadequação desta estrutura, culminando no movimento, e discussão em torno do mesmo, que ficou conhecido como Gamergate. De forma abreviada, um *site* criado em agosto de 2014 como forma de “denúncia” da desenvolvedora Zoë Quinn por alegadas más práticas na promoção do seu jogo *Depression Quest* (Quinn e Lindsey, 2013), passando pela sua relação com um proeminente jornalista da área, abriu as comportas da misoginia acumulada na comunidade. Além de ataques pessoais à artista em questão, outras figuras femininas da indústria tornaram-se também alvo de assédio. Legitimando a sua posição como “uma defesa

⁹⁹ Uma comparação dos últimos jogos de *Tomb Raider*, nos quais se denota já uma maior sensibilidade e atenção ao aprofundamento dos traços de personalidade da protagonista e uma humanização quer a este nível psicológico quer ao nível estético, com as instalações mais antigas torna claro o masculinismo enraizado que agora se tenta reverter. Neste caso, destacando a equidade do que defendo, o *empowerment* da representação feminina vem também passar pelo *disempowerment* (revela falhas, dúvidas, fraquezas) da personagem em causa, tornando-a mais relacionável e emocionalmente realista, do mesmo modo que se defende para os protagonistas masculinos, contudo dotada de uma agência que lhe seria por norma retirada em prol do domínio do jogador.

da ética no jornalismo de videojogos”¹⁰⁰, os “Gamergaters”, cuja acção se propagou rapidamente através das redes sociais (como o Twitter) e *image boards* (como o 4chan e o Reddit)¹⁰¹, têm procurado expor as consequências que consideram nefastas da tomada em consideração das mulheres e outras minorias (enquanto produtoras e consumidoras) bem como leituras feministas dos problemas que continuam a vincar-se na indústria dos videojogos. Além de Zoë Quinn, também Sarkeesian se tornou uma figura proeminente no movimento aquando da sua exposição de ameaças de morte que recebeu pela sua série de vídeos “Tropes vs. Women in Videogames” (no canal de YouTube *Feminist Frequency*), em que denuncia o carácter sistémico do masculinismo e da objectificação.

Apesar de tudo, ao comprovar as alegações, revelando uma comunidade pouco receptiva a questionamentos do seu privilégio, o Gamergate concedeu mais força ao argumento pela urgência em debater o problema e tomar medidas pela sua resolução. A 21 de Agosto de 2015, um ano depois da explosão da polémica, cuja exposição mediática transbordou largamente a comunidade de jogadores *online*, Brianna Wu, desenvolvedora e colunista no *The Guardian*, escreveu uma peça de retrospectiva do impacto do que descreve como uma “batalha cultural”, cujos progressos estão ainda longe de marcar o fim da guerra. “O Gamergate não é o problema – é um sintoma de uma indústria que é profundamente sexista mas incapaz de o compreender” que atrai, serve e reforça ideologias retrógradas de um público “masculino privilegiado que grita do topo da colina [do seu privilégio] contra os mais pequenos [sinais] de inclusão”. Uma indústria com possibilidade de maturação, no modo como e naquilo que produz, e um público de diversidade crescente, cuja experiência e expectativas de consumo poderiam, apesar da aparente oposição, ser concordantes com o potencial do *medium* (interactivo) se inserindo elementos de *disempowerment*.

¹⁰⁰ O “lema” torna claro modelo ideológico que este movimento vem defender, expõe R: “Promove-se a ideia, seja na criação ou nos *media* de que a atenção a certas questões quebra a objectividade, mas a recusa das mesmas também é ideológica: é defendido como objectivo o *status quo* porque obedece à subjectividade dominante e depois tudo o que a questione já é diminuído como subjectivo.”

¹⁰¹ Mais sobre a polémica, incluindo ligações para a publicação que a gerou e subsequentes discussões (que não incluo pela sua natureza questionável e potencialmente ofensiva) aqui: contribuidores de Knowyourmeme, s.v. “Gamergate”, *Know your meme*, Cheezburger. <http://knowyourmeme.com/memes/events/gamergate> (acedido a 9 de novembro de 2014).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, Espen. 2001. "Computer Game Studies, Year One" *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1 (1). Julho. Acedido a 12 de Agosto de 2015. <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, Espen. 2014. "A Narrative Theory of Games." Ensaio apresentado em FILE Games Rio 2014: Electronic Language International Festival, Rio de Janeiro, Brasil, 10 de Junho - 27 de Julho. http://file.org.br/pdf_books/
- Alien: Isolation*. The Creative Assembly. Editado por Sega. Distribuído por 20th Century Fox. 2014. PC.
- Amnesia: Dark Descent*. Frictional Games. 2010. PC.
- Anderson, Craig A., e Brad J. Bushman. 2001. "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature." *Psychological Science. A Journal for the Association for Psychological Science* 12(5): 353-359. Setembro. Doi:10.1111/1467-9280.00366
- Arsenault, Dominic e Bernard Perron. 2009. "In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay." Em *The Video Game Theory Reader 2*. eds. Bernard Perron e Mark J.P. Wolf, 85-109. Taylor & Francis e-Library: Taylor & Francis. <http://www.tandfebooks.com/isbn/9780203887660> (versão e-book)
- Bastion*. SuperGiant Games. Editado por Warner Bros. Interactive Entertainment. 2011. PC.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bowen, Hugh. 2005. "Can Videogames Make you Cry?" *Bowen Research*. Acedido a 3 de Outubro de 2014. <https://www.bowenresearch.com/game-informer-article.php>
- Brothers: Tale of Two Sons*. Starbreeze Studios. Editado por 505 Games. 2013. PC.
- Bruner, Kevin. 2003. "Post Mortem: The Walking Dead" *GD: Game Developer Magazine*. 20(3): 36-42. Março. Acedido a 17 de Março de 2015. <http://www.gdcvault.com/gdmag>
- Caillois, Roger. [1958] 2001. *Man, Play and Games*. Traduzido por Meyer Barash. Chicago, Illinois: University of Illinois Press.

- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press
- Castronova, Edward. 2005. *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Chen, Jenova. 2010. “TGC’s Third PSN Title: Journey” em *thatgamecompany* (blogue). 17 de Junho. Acedido a 20 de Julho de 2014. <http://thatgamecompany.com/general/tgcs-third-psn-title-journey/>
- Chen, Jenova. 2014. Entrevista com Chelsea Stark. “Tapping Into the Emotional Side of Video Games: Developing Hope, Healing and Love” *Mashable*. 17 de Abril. Acedido a 20 de Junho de 2014. <http://mashable.com/2014/04/17/jenova-chen-emotion-in-games/>
- Cole, Tom. 2015. “The Tragedy of Betrayal: how the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion”. Ensaio apresentado em DiGRA 2015 – Diversity of play: Games – Cultures – Identities. Lüneburg, Alemanha. 14-17 de Maio. <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-tragedy-of-betrayal-how-the-design-of-ico-and-shadow-of-the-colossus-elicits-emotion/>
- Consalvo, Mia. 2009. “Lag, Language, and Lingo: Theorizing Noise in Online Game Spaces.” Em *The Video Game Theory Reader 2*. eds. Bernard Perron e Mark J.P. Wolf, 295-313. Taylor & Francis e-Library: Taylor & Francis. <http://www.tandfebooks.com/isbn/9780203887660> (versão e-book)
- Counter Strike*. Valve Corporation. Editado por Sierra Studios. [1999] 2000. PC.
- Crowfall*. Artcraft. TBA. PC.
- Dark Souls/ Dark Souls II..* FromSoftware. Editado por [FromSoftware] Namco Bandai Games. 2011/2014. PS3.
- Demon Souls*. FromSoftware. Editado por [Sony Computer Entertainment] Namco Bandai Games. [2009] 2010. PS3.
- Depression Quest*. Zoë Quinn, Patrick Lindsey, Isaac Schankler. Editado por The Quinnspracy. 2013. PC. <http://www.depressionquest.com/>
- Dragon Age: Origins/ Dragon Age II/ Dragon Age: Inquisition*. BioWare. Editado por Electronic Arts. 2009/ 2011/ 2014. PC.
- Eskelinen, Markuu. 2001. “Towards Computer Game Studies, Part 1: Narratology and Ludology.” Ensaio apresentado na conferência SIGGRAPH, Califórnia, EUA, 12-17 de Agosto. <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf>

Everquest. [1989 Studios] Sony Online Entertainment. Editado por Sony Online Entertainment. 1999-Presente. PC.

Ferguson, Cristopher J. 2014. "Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When." *Journal of Communication*, 65(1): E1–E22. 5 de Novembro. Doi:10.1111/jcom.12129

Final Fantasy VII. Square Enix. 1997. PlayStation.

Frasca, Gonzalo. 1999. "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative." *Ludology.org*. Acedido a 9 de Agosto de 2015. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, Gonzalo. 2003. "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place." *Ludology.org*. Acedido a 9 de Agosto de 2015. http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Galanter, Philip. 2003. "What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory." Ensaio apresentado na VI Generative Art Conference, Milão, Itália, 10-13 de Dezembro <http://www.generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf>

Giddens, Anthony. 2009. "What is Sociology?" Em *Sociology*. 6ª ed. 3-33. Cambridge: Polity Press

Gothic. Piranha Bytes. Editado por Egmont Interactive. 2001. PC.

Heavy Rain. Quantic Dream. Editado por Sony Computer Entertainment. 2010. PS3.

Huizinga, Johan. [1944] 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.

Huttunen, Tomi. 2012. "On the semiotic description of autogenesis in culture." *Sign Systems Studies* 40(3/4): 473-483. Acedido a 15 de Setembro de 2015. https://www.academia.edu/3010603/On_the_semiotic_description_of_autogenesis_in_culture

Ico. Team Ico. Editado por Sony Computer Entertainment. 2001. PS2.

Jane McGonigal. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Books

Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture." Em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. eds. Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 118-130. Cambridge, MA: MIT Press.

Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. Nova Iorque: New York University Press.

Journey. Thatgamecompany. Editado por Sony Computer Entertainment. 2012. PS3.

Justino, Teresa. 2015. "Teenage Girls Play Video Games, but They Do It Off the Mic." *The Mary Sue* (blogue). 17 de Agosto. Acedido a 24 de Agosto de 2015.
<http://www.themarysue.com/teen-girls-game-off-the-mic/>

Juul, Jesper. 2001a. "A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction" Dissertação (Mestrado em Literatura Nórdica), Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen. Acedido a 10 de Agosto de 2015.
<http://www.jesperjuul.net/thesis/>

Juul, Jesper. 2001b. "Games Telling Stories? - A brief note on games and narratives." *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1 (1). Julho. Acedido a 12 de Agosto de 2015. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juul, Jesper. 2008. "The magic circle and the puzzle piece." Ensaio apresentado na conferência *Philosophy of Computer Games*, Potsdam, Alemanha, 8-10 de Maio. Acedido a 12 de Julho de 2015. <https://www.jesperjuul.net/ludologist/new-paper-the-magic-circle-and-the-puzzle-piece>

Juul, Jesper. 2009. "Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games." Em *The Video Game Theory Reader 2*. eds. Bernard Perron e Mark J.P. Wolf., 237-253. Taylor & Francis e-Library: Taylor & Francis. <http://www.tandfebooks.com/isbn/9780203887660> (versão e-book)

Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kallay, Jasmina. 2013. *Gaming Film: How Games Are Reshaping Contemporary Cinema*. Londres: Palgrave Macmillan.

Keplek, Patrick. 2015. "When Videogames Make Us Feel Sad and Disgusted". *Kotaku*. 2 de Junho. Acedido a 2 de Junho de 2015. <http://kotaku.com/worth-reading-when-games-make-us-feel-sad-disgusted-1684254265>

Knights of the Old Republic. Bioware. Editado por LucasArts. 2003. PC.

Konzack, Lars. 2009. "The Video Game Aesthetic: Play as form." Em *The Video Game Theory Reader 2*. eds. Bernard Perron e Mark J.P. Wolf. 33-45. Taylor & Francis e-Library: Taylor & Francis. <http://www.tandfebooks.com/isbn/9780203887660> (versão e-book)

Lange, Amanda. 2014. “You're just gonna be nice': how players engage with moral choice systems” *Journal of Games Criticism* 1(1). Janeiro. Acedido a 10 de Agosto de 2015. <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1>

League of Legends. Riot Games. 2009-Presente. PC.

Lenhart, Amanda et al. 2008. “Teens, Video Games, and Civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement”. *Pew Internet & American Life Project*. 16 de Setembro. http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2008/PIP_Teens_Games_and_Civics_Report_FINAL.pdf

Lenhart, Amanda et al. 2015. “Teens, Technology and Friendships.” *Pew Research Center*. 6 de Agosto <http://www.pewinternet.org/files/2015/08/Teens-and-Friendships-FINAL2.pdf>.

Life is Strange. Dontnod Entertainment. Editado por Square Enix. 2015. PC.

Lotman, Juri. [1984] 2005. “On the Semiosphere”. Traduzido por Wilma Clark. *Sign Systems Studies*, 33(1): 205-229 Acedido a 15 de Setembro de 2015. <https://www.ut.ee/SOSE/sss/Lotman331.pdf>

Lotman, Mihhail. 2002. “Umwelt and semiosphere” em *Sign Systems Studies* 30(1): 33-40. Acedido a 15 de Setembro de 2015. <https://www.ut.ee/SOSE/sss/mlotman301.pdf>

Mass Effect/ Mass Effect 2/ Mass Effect 3. BioWare. Editado por [Microsoft Game Studios] Electronic Arts. 2007/ 2010/ 2014. Xbox 360.

Mäyrä, Frans. 2009. “Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies.” em *The Video Game Theory Reader 2*. eds. Bernard Perron e Mark J.P. Wolf, 313-331. Taylor & Francis e-Library: Taylor & Francis. <http://www.tandfebooks.com/isbn/9780203887660> (versão e-book)

McKenzie, Jon. 2004. “Response by Jon McKenzie” (em resposta Jenkins) em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. eds. Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 118-120. Cambridge, MA: MIT Press.

Mourão, José Augusto. 2003. Recensão de “Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature”. Espen Aarseth. Em *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*. org. Luís Filipe Teixeira. 4: 124-123. <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2226/1743>

Murray, Janet H. 2012. “Return to the Holodeck.” *Inventing the Medium – Janet H. Murray: Humanistic Design for an Emerging Medium* (blogue). 8 de Março. Visto a 23 de Julho de 2015. <http://inventingthemedium.com/2012/03/08/return-to-the-holodeck/>

- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- One Chance*. AwkwardSilenceGames. 2010. PC.
<http://www.newgrounds.com/portal/view/555181>
- Papers, Please*. 3909. 2013. PC.
- Pearce, Celia. 2004. "Towards a Game Theory of Game." Em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. eds. Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 143-153. Cambridge, MA: MIT Press.
- Pearce, Celia. 2009. "Play, Community, and Emergent Cultures." Em *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Celia Pearce e Artemesia, 3-51. Cambridge, MA: MIT Press, 2009
- Perlin, Ken. 2004. "Can There Be a Form Between Games and Narrative?" Em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. eds. Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 12-18. Cambridge, MA: MIT Press.
- Przybylski, Andrew K., e Allison.F. Mishkin. 2015. "How the Quantity and Quality of Electronic Gaming Relates to Adolescents' Academic Engagement and Psychosocial Adjustment." *Psychology of Popular Media Culture*. 2 de Março. Doi:10.1037/ppm0000070
- Quaranta, Domenico.2006. "Game Aesthetics: How videogames are transforming contemporary art." Em *GameScenes: Art in the Age of Videogames*. eds. Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, 97- 308. Monza: Johan & Levi
- Rosa, Jorge Martins. 2000. *No Reino da Ilusão, a Experiência Lúdica das Novas Tecnologias*. Lisboa: Vega.
- Rouse III, Richard. 2009. "Match Made in Hell: The Inevitable Success of Horror Video Games." Em *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. ed. Bernard Perron, 15-25. Jefferson: McFarland.
- Ruch, Adam W. 2010. "World of Warcraft: A Game of Motion." Em *Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment*, ed. Daniel Riha, 21-33. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Schröder, Arne. 2008. "'We don't want it changed, do we?' - Gender and Sexuality in Role-Playing Games". *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2 (2): 241-256.

Acedido a 2 de Setembro de 2014.

<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-7/87>

Schweighauser, Philipp. 2009. “Doubly Real: Game Studies and Literary Anthropology; or, Why We Play Games.” *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 3 (2): 115-132
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol3no2-1/121>

Second life. Linden Lab (Linden Research, Inc.). 2003-Presente. PC. <http://secondlife.com/>

Shadow of the Colossus. Team Ico (SCE Japan Studio). Editado por Sony Computer Entertainment: [2005] 2006. PS2.

Simone, Gail. 1999. *Women in Refrigerators*. Última actualização em 2000. Acedido a 2 de Fevereiro. <http://www.lby3.com/wir/>.

Spec ops: The Line. Yager Development. Editado por 2K Games. 2012. PC.

Steinberg, Scott. 2011. *The Modern Parent's Guide to Kids and Video Games*. Lilbum, GA: P3 Power Play Publishing.

Stenros, Jaakko. 2012. “In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play.” Ensaio apresentado em DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society. Tampere, Finlândia, 6-8 de Junho
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf>

Sutton-Smith, Brian. 2001. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Taylor, Laurie N. 2002. “Video Games: Perspective, Point-of-view, and Immersion” Dissertação (Mestrado em Artes), University of Florida. Acedido a 12 de Abril de 2014.
http://www.laurientaylor.org/research/taylor_1.pdf

The Binding of Isaac. Edmund McMillen, e Florian Himsl. 2011. PC.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios. Editado por Bethesda Softworks. 2011. PC.

The Last of Us. NaughtyDog. Editado por Sony Computer Entertainment. 2013. PS3.

The Walking Dead. Telltale Games. 2012. PC.

The Witcher/ The Witcher 2: Assassins of Kings/ The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt RED. 2007/ 2011/ 2015. PC.

This War of Mine. 11bit Studio. 2014. PC.

- Tocci, Jason. 2008. "You Are Dead. Continue?": Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction" *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2 (2): 187-201. Acedido a 2 de Setembro de 2014.
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/43/81>
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Ultima Online*. Origin Systems, Blue Sky Productions, Looking Glass Studios, Electronic Arts, e Bioware Mythic. Editado por [Origin Systems] Electronic Arts. 1981-2013. PC.
- Ward, Natalie M. 2008."Mass(ively) Effect(ive): Emotional Connections, Choice, and Humanity." *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2 (2): 289-292. Acedido a 2 de Setembro de 2014.
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-9/91>
- Willoughby, Teena, e Paul J. C. Adachi. 2012. "Do Video Games Promote Positive Youth Development?" *Journal of Adolescent Research*. 28(2): 155-165. 2 de Novembro. Doi:10.1177/0743558412464522
- Wong, Kevin. 2015. "When Death Loses Meaning in a Video Game." *Kotaku*. 25 de Fevereiro. Acedido a 1 de Março de 2015. <http://kotaku.com/when-death-loses-meaning-in-a-video-game-1686513474>
- World of Warcraft*. Blizzard Entertainment. [2004] 2005-Presente. PC.
- Wu, Brianna. 2015. "A moment that changed me – Gamergate." *The Guardian*, 21 de Agosto, sec. Opinion. Acedido a 23 de Agosto de 2015.
<http://www.theguardian.com/commentisfree/2015/aug/21/gamergate-sexism-games-industry-women-trolls>
- Zagalo, Nelson. 2009. *Emoções interactivas, do cinema para os videojogos*. Coimbra: Gracio Editor
- Zimmerman, Eric, e Katie Salen. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press
- Zimmerman, Eric. 2012. "Jerked Around the Magic Circle: Clearing the Air Ten Years Later." *Gamasutra*. 7 de Fevereiro. Acedido a 2 de Agosto de 2015.
http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php

GLOSSÁRIO:

Disempowerment: Traduzido à letra seria algo como “desempoderamento”. Contudo ao contrário de “empoderamento”, definido como “acto ou efeito de empoderar-se”, i.e. “dar ou adquirir poder ou mais poder”¹⁰², o seu antónimo não consta do nosso dicionário. A palavra mais próxima, “impotência”, não possui a mesma dinâmica ou qualidade de movimento indicada pelas primeiras, daí ter-se optado pela manutenção do termo inglês como pedra basilar desta reflexão (optando por manter também empowerment como forma de evidenciar a relação). A apropriação dos termos para aplicação mais vasta exigiu, então, a escolha por disempowerment e empowerment, firmando-se enquanto conceito, num estágio inicial, aquando da leitura de algumas publicações *online* que também o mobilizavam nos mesmos termos em que se pretendia, aqui, explorá-lo¹⁰³.

Dungeon Crawler (dungeon; boss): Subtipo de RPG que se destaca pela forma como se estrutura o mundo do jogo. Como o nome indica, o espaço pelo qual o jogador se desloca, assume a forma fechada e labiríntica de uma *dungeon*, que o jogador tem de percorrer, linearmente, derrotando sucessivamente os diferentes tipos de inimigos que ocupam o caminho e recolhendo as recompensas. Por norma, dividida em estágios pelo surgimento de um inimigo mais poderoso e difícil de superar (que lhe vale uma proporcionalmente maior recompensa), o *boss*.

Dungeon: Remontando, claramente, à imagética de Tolkien (seja a Smaug e ao seu covil em Erebor em *O Hobbit* ou às minas de Moria em *O Senhor dos Anéis*), esta instância ou forma de jogo entrou no campo de forma literal, designando os momentos em que as missões de grupo estabelecidas pelo mestre de jogo em jogos de tabuleiro como Dungeons & Dragons, tomavam lugar em “masmorras”, por norma albergando tesouros a recuperar e inimigos a

¹⁰² “Empoderamento” *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. 2008-2013. <http://www.priberam.pt/dlpo/empoderamento> (Acessado a 10 de Outubro de 2015)

¹⁰³ Tevoul (pseud.), “Bit Rant: Guns and Disempowerment” *Bit Rate: An in depth exploration into a few of the facets that make up the world of gaming* (blogue), 24 de Junho, 2013. <http://bitrategaming.blogspot.pt/2013/06/bit-rant-guns-and-disempowerment.html>; Jason Schreier, “The Real Problem With That Controversial, Sexy Video Game Sorceress” *Kotaku*, 23 de Abril, 2013. <http://kotaku.com/the-real-problem-with-that-controversial-sexy-video-ga-478120280>; Tye Van Horn, “Disempowerment Makes a Good Game” *The Elm*, 21 de Outubro, 2012. <http://elm.washcoll.edu/index.php/2012/10/disempowerment-makes-a-good-game/>; FrankxthexBunny (pseud.), “Disempowerment” *Game Informer* (blogue de membros), 15 de Outubro, 2012. http://www.gameinformer.com/blogs/members/b/skippyasqueeze07_blog/archive/2012/10/15/disempowerment.aspx

derrotar que, somando-se à forma do próprio espaço, desafiavam o progresso do jogador. Actualmente, embora ainda podendo designar o tipo de espaço, refere mais a forma de jogo, cunhando, particularmente em MMORPG, mesmo espaços abertos (mas sempre separados do restante mundo do jogo) desde que obedecendo à mesma lógica de movimento e acção.

Quick Time Event: Mecanismo utilizado sobretudo por jogos narrativos (ou em outros, durante *cutscenes*) que permite, momentaneamente, a execução de dada acção (ou a escolha entre duas), desde que reagindo com suficiente rapidez. Em termos de controlos, os quick time events são identificados com a indicação gráfica para que se pressione determinada tecla/botão ou sequência.

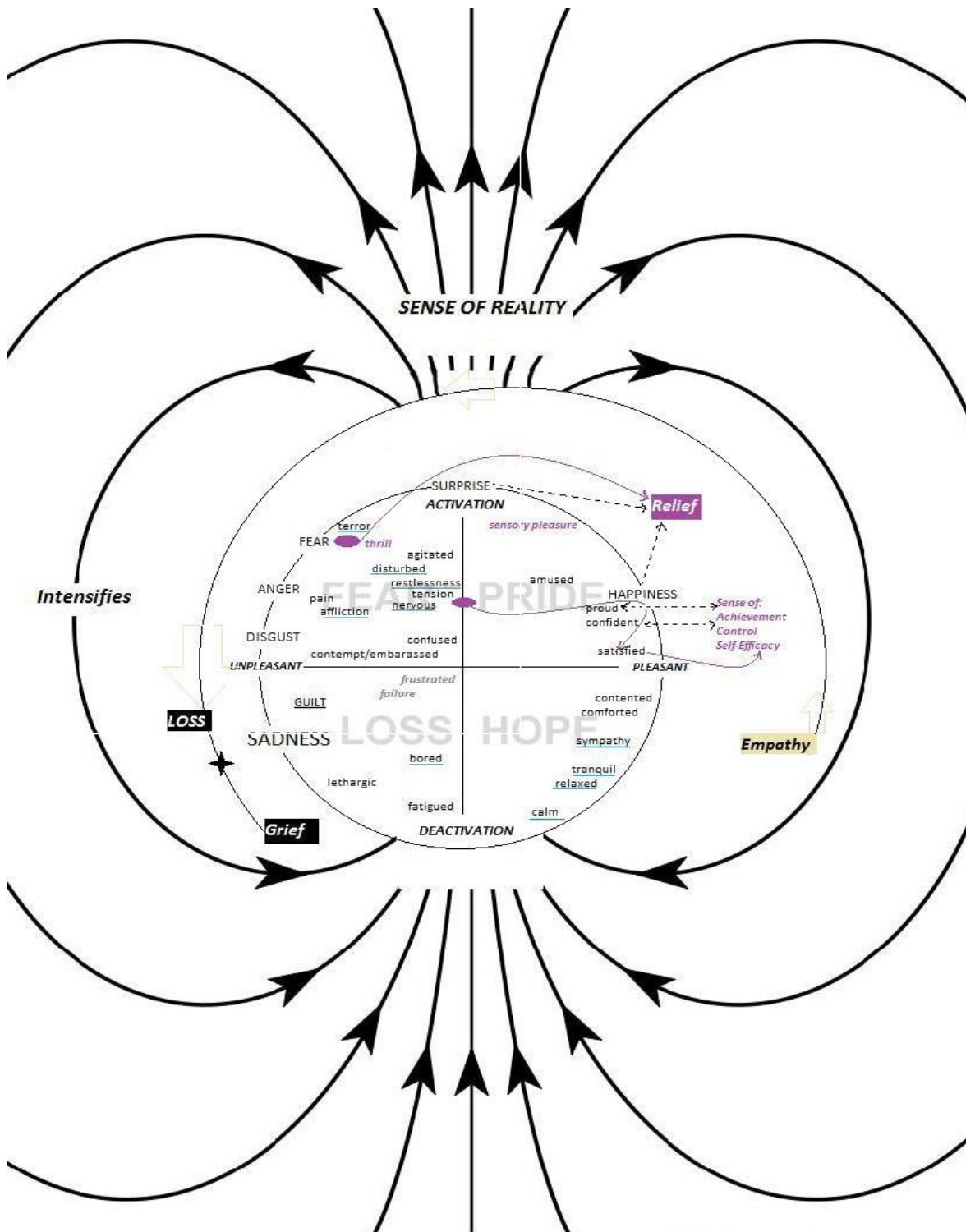
Rage Quit: Termo popularizado nos jogos online, particularmente em jogos de pendor mais ou exclusivamente competitivo, para designar (frequentemente de forma crítica) uma saída repentina de jogo na sequência de uma derrota ou momento de maior desvantagem, pelo que se interpreta a acção como uma reacção motivada pela raiva ou frustração.

Raids: Designação do tipo de missão em grupo que, por norma, tem lugar numa *dungeon*. Em casos mais esporádicos, ao invés de uma instância à parte poderão formar-se *raids* por conta de eventos específicos no mundo aberto, como por exemplo, a convocação de todos os jogadores para derrotar temporariamente determinado *boss*.

Triple A Games (AAA): Em oposição aos jogos *indie*, tal como no cinema os *blockbusters*, jogos com produção de grande escala, elevados orçamentos e popularidade.

Walking Simulator: Jogo de pendor narrativo, que coloca o jogador na pele de dada personagem num ambiente virtual no qual não existe confronto directo ou outras mecânicas associadas aos videojogos mas sim uma história que se desenrola à medida que o movimento do jogador por esse ambiente e pequenas acções que leva a cabo activam certos eventos (e.g. *Gone Home*; *Stanley Parable*).

ANEXO I: Quadrantes e dinâmicas emocionais (fig.)



Base: Russell (2000); *Acrescentos de Zagalo*; *Acrescentos com base em Vorderer et al.*; *ACRESCENTOS DO MODELO OCC*; *Resto meu.*

Figura 1: Gráfico representando os quadrantes emocionais que Zagalo recupera de Russell com acrescentos próprios (figura central), com novas categorias extraídas dos vários modelos analisados por Järvinen, bem como minhas.

ANEXO II: Grupos de Discussão

Grupo de discussão #1 (21/08): Google Hangouts – RM, T, C, RL, P, PT (participação não registada por problemas informáticos)

[Apelo do Videojogo]

Rosa Maria (RM): Dá acesso a outras realidades

Tiago (T): Permite afastar de tudo o que é real; poderes entrar num outro mundo que não aquele do teu dia-a-dia, por exemplo, como tens no *Mass Effect*, as raças alienígenas e toda essa emoção de novos mundos, novas realidades. Acho que é o principal do porquê de eu jogar esse tipo de jogos.

(pseud.) Cloud (C): Além da capacidade de nos tirar da realidade que conhecemos, o jogo face a outros *media* (e.g filmes, música) dá-me a capacidade de ter mais CONTROLO SOBRE a acção do que propriamente os *media* tradicionais.

T: Pois, exactamente. A questão da interactividade.

[Controlo é fundamental?]

Rui Lemos (RL): Como regra geral [sim], mas não exclusivamente.

Pedro (P): É mais o factor base sem o qual ele não poderia existir. É mais a possibilidade dele existir do que propriamente o controlo em si. Não é teres controlo constante, é a capacidade de influenciar.

RM: Sim, eu concordo.

RL: Eu acho que depende inteiramente do género de jogo, *setting* e tudo mais, porque até acho que há jogos que funcionam muito melhor quando são mais lineares, utilizam mais certos géneros de diálogo, *combat-system*. Às vezes é mais conveniente não se ter tanto controlo ou pelo menos o controlo não ser tão vasto.

P: Tens coisas tipo *Demon Souls*, *Dark Souls* que são populares precisamente porque não tens controlo quase nenhum.

RL: Precisamente, enquanto por exemplo num *FF* (*Final Fantasy*) tu queres é controlar todos os membros da tua equipa para seleccionar o que é que todos fazem em qualquer turno.

RL: [*Dark Souls*] Uma falta de controlo mais em termos de níveis de controlo, em termos de destreza, para ganhares a capacidade de o ultrapassar.

[Géneros favoritos]

RM: *RPG*

T: *FPS*, sem dúvida.

RL: Eu antigamente também preferia *RPG*, mas actualmente acho que depende inteiramente do jogo. Se o jogo for bem apresentado e tiver mecânicas que eu considero ou novas ou diferentes do que se faz actualmente, basta ter algum factor que eu acho ou único ou interessante e isso basta. Não gosto particularmente de *FPS*, mas quando as mecânicas são bem feitas e o *setting* é interessante...

[Discussão acerca de classificações]

RL: Eu acho que é um bocado fluído actualmente especialmente no que toca à *tag* de *RPG*, tudo actualmente é um *RPG* porque a partir do momento em que não estás num cenário realístico – e é 90% dos jogos – é um *RPG* de alguma forma.

[Role-play como jogar a si mesmo no jogo]

P: Isso é mais de *Western RPG*, mais, outros não têm características nenhuma para te poderes inserir a ti próprio lá.

RL: Nem todos os jogos que têm um *tag* de *RPG* são de facto *RPG*. Acho que é só uma forma de desculpar o facto de teres um cenário para explorar mas não tens o mesmo tipo de imersão que tens em

RPG puros, em que a história e o próprio combate te cativam mais.

C: A palavra em si, *role-playing game*, não diz a história toda, porque está associado a um conjunto de mecânicas e a *tag* é utilizada não só para dizer que estás a encarnar uma personagem num jogo qualquer. Há uma série de mecânicas associadas.

[Nível de Imersão dependente da personalização da personagem?]

P: Pessoalmente, até tenho mais (imersão quando há pouca personalização), porque quando tu tens uma personagem que é um *blank spot* só te podes identificar com ela até certo ponto, porque quando jogas com personagens que já têm algum tipo de personalidade podes sempre identificar-te muito mais, com elas ou contra elas.

RL: Eu, pessoalmente, não vejo dessa forma. Concordo que não existe uma identificação tão grande mas não é por isso, quando tens a liberdade de criar a tua própria personagem a história e os eventos são propositadamente mais vagos e ambíguos para encapsular muito mais qualquer variante de personalidade, de escolha de acção. Mesmo que tu estejas à partida mais investido no jogo por criares uma personagem tua, o *pay-off* é muito menor porque não satisfaz tanto. Enquanto que, por vezes, mesmo tendo uma história mais linear, mesmo que seja um bocado como estar numa prisão, onde só podes fazer certas e determinadas acções ao mesmo tempo, pode proporcionar um prazer muito maior porque precisamente a história está feita para aqueles momentos serem muito mais épicos, para que a tua história se articule melhor com as histórias daquelas personagens.

P: Ah, sim. Mas eu também acho isso.

T: Uma coisa que ninguém mencionou é que muitas vezes ao criares essa personagem tu crias a personagem com determinados traços teus mas nunca igual a ti. Vai depender de muita coisa. Vai depender, por exemplo, do teu estado de espírito. Já notei isto quando jogo determinados tipos de jogo em que eu posso criar uma personagem que, por exemplo, seja mais de combate *melee* porque me sinto mais raivoso.

C: Como no *Diablo*, em que podes escolheres mais o personagem pela capacidade mecânica dele do que propriamente ...

RL: Precisamente. Vais buscar o que é mais *OP*, mais “chullado” que é para dares porrada nos maus.

T: Exacto! Vai depender de como me sinto nesse dia. Pelo menos é assim que eu acho que funciona.

P: Isso depois leva a que em jogos que têm sistemas de moralidade capazes de influenciar essas coisas todas, acabas por te dedicar mais a fazer um *character* que seja só bom ou só mau. Se fossem as tuas próprias escolhas provavelmente escolherias um bocado de um e um bocado de outro.

[Sistemas de Moralidade ligados à Mecânica e com Impacto na Progressão]

[discussão sobre alteração que foi feita na mecânica de moralidade em *Mass Effect* para ter em conta a não penalização pela ambiguidade moral]

T: Para já vou admitir que nessa divisão em *Renegade* e *Paragon*, como eu não sabia que afectaria em alguma coisa as minhas possibilidades e escolhas, eu não fazia ideia de como funcionava, e nunca procurei nem nada que se parecesse. Portanto escolhia consoante aquilo que achava ser mais correcto para cada situação e não por pensar “ah! Isto vai-me ser útil mais à frente”, mas era porque não sabia, porque se soubesse escolheria pelos benefícios que me dão.

C: A minha escolha com sistemas de moralidade vai depender muito porque regra geral vou ver algum tipo de guia para ver se tenho algum tipo de vantagem mecânica com o sistema se não tiver aí é que eu escolho [o que acho mais correcto].

RL: Sempre para ter a personagem mais “chulada”, sempre. Eu não gosto de sistemas de moralidade. Até porque nenhum jogo até agora fez algum que eu considere verdadeiramente bom. Não necessariamente o facto de beneficiarem um lado ou outro, mas o facto de que, quando beneficiam, é desproporcional. Acho que não faz sentido, por exemplo no *Old Republic* (o MMO de *Star Wars*), tens o *Light Side* e o *Dark Side* e eu tinha *characters* nos dois lados e notei: 1) os *Sith* não recebiam nada de jeito e 2) dentro do sistema *Sith* (e isto é que não me fazia nenhum sentido porque eles não tinham

nenhum sistema neutro para os Grey *Jedi* – que são os *mid term* da cena toda) dentro do bom e do mau tens bom e mau outra vez. Ou seja, se fores um *Sith* tens um espectro de *light* e *dark side*, o que até pode fazer algum sentido, mas dentro do jogo cria uma complexidade tal que só retira do jogo, do *gameplay* em si. Não ajuda o player! São mecânicas desnecessárias. Há bué jogos que fazem isso e retira-te da experiência porque estás preocupado com mecânicas em vez de te estar a divertir e em vez de estares a fazer as escolhas por ti.

P: Para mim o problema é que a opção boa, por norma, é seres uma pessoa minimamente sensata e a opção má é seres um otário e fazeres as coisas só porque sim. Não há um sistema de moralidade que seja cinzento é sempre preto ou branco.

[Sistemas de Moralidade nos jogos narrativos]

C: É um bocado mais realista. Curiosamente, os sistemas de moralidade que eu considero mais bem conseguidos não são de moralidade a beneficiar o jogador. São por exemplo, havia uma *quest* no *WOW* (*World of Warcraft*) em que podíamos escolher qual era o destino de um personagem importante na história. Nós podíamos decidir se o matávamos ou não. Isto não tinha consequência a nível de facções mas era-nos dada essa escolha moral sem escolha certa ou errada [a nível de jogabilidade] e esse tipo de *quest* é capaz de criar um impacto muito maior do que um sistema de moralidade que seja preto e branco.

P: Eu acho que tem muito melhor resultado teres cenas sem ter uma indicação “isto são as coisas más que tu fazes”, “isto são as coisas boas que podes fazer”.

RL: Isso é super redutor. Tens uma linha: para aqui é bom, para aqui é mau.

RM: Eu acho que pode ser importante para a tua própria experiência durante o *gameplay*. Mesmo que a tua escolha não vá ter um impacto imediato ou super importante no jogo, acho que é muito mais por estares a enriquecer a tua experiência mesmo do que sentir que só estás a seguir um *plot* que te é imposto. Se fores tu a poder ter essa escolha sem ter um castigo óbvio [na progressão], é o acto de poderes escolher e pensar sobre [essa escolha]. Mesmo que não tenhas uma consequência imediata, tu vais pensar se aquilo vai ter uma consequência e que tipo de consequência é essa ao longo do jogo, mesmo que não sigas qualquer tipo de *guides* – isso é que é interessante, porque enriquece a tua experiência.

RL: Sim, mas há uma situação que é inerentemente irónica precisamente por causa disso: nos jogos que aplicam esse tipo de mecânica, normalmente todas as consequências já estão programadas. A tua escolha só existe dentro das escolhas que te dão nos jogos em que o sistema está pior. Por exemplo, em *Skryim* (não acho que *Skryim* tenha um sistema perfeito de moralidade uma vez que podes matar toda a gente de uma vila, vêm atrás de ti, escondes-te debaixo de uma ponte e tudo o que fizeste desaparece para toda a eternidade). Mas, ao mesmo tempo, oferece muito maior liberdade de escolha por não estar tão bem detalhado. Acho que os sistemas de moralidade deveriam ser redesenhado (ficar do lado do programador mas não ser óbvio para o jogador) ou então acaba-se com isso de todo. No *King's Quest* (o novo que saiu) redesenharam completamente a maneira como se jogava o jogo e dentro da história que tens, que continua a ser linear até porque é narrada pela tua personagem no futuro, tens escolhas. Por exemplo, há uma parte em que tens de ajudar um velho vendedor e ele perdeu uma roda na carruagem dele. Tu entras na cidade e nas lojas que estão desocupadas podes tirar um de três objectos para servir de roda. A cena que quase ninguém faz, nesse caso, é deixar uma peça de ouro (unidade monetária do jogo) por aquilo que tirou. Só por isso, deixa de haver apenas três variantes da história (tirar um de três objectos das três lojas) mas nove consequências – tirar duma loja e deixar ou não um *gold*. Por estar bem desenhado não precisa de sistema de moralidade, de acções e consequências. Tens aí as tuas escolhas dentro da linearidade da história.

C: Dando continuidade a isso, eu vou pegar na *quest* de *WOW* outra vez. O problema dessa escolha que o jogo me deu foi: foi uma escolha moral que na altura me foi relevante mas se depois para a frente aquilo não tem qualquer tipo de efeito isso pode gerar um *backlash*. Por exemplo, em *Life is Strange*, há um personagem que morre e apesar de ter muito impacto na história para altura, esse personagem poderia ter muita importância na história mais para à frente e não tem, no sentido em que há um personagem que te dá uma *password* que a personagem principal precisava. Se esse

personagem que morreu estiver viva, é esse personagem que ta dá. Mas com esse personagem morto, ela encontra-a por outro método qualquer. Ou seja, a história dá a volta e continua no mesmo sentido. É verdade que há um momento. O momento em que a morte ocorre há um momento em que há um efeito muito grande da moralidade. Mas depois a história acaba por ir dar ao mesmo rumo. Ou seja, continuamos num caminho linear que é pautado por algumas escolhas com moralidade. Mas depois quando as coisas vão dar ao mesmo sítio ... (Rui: É derradeiramente irrelevante) ... ficamos é com a sensação de que as coisas são irrelevantes quando não são, porque são escolhas morais importantes.

RL: Mas no progresso da história não importa.

C: É-me difícil aceitar que com uma combinação enorme de factores, com personagens a desaparecer da história por completo, é difícil de aceitar que todos os caminhos vão dar ao mesmo, por rotas tortas mas todos vão lá dar.

P: Isso tem mais que ver com o formato episódico, porque isso funcionava em jogos como *King's Quest*, em que coisas que fazes no início têm consequências no fim e tu não tens maneira de saber a não ser chegando lá.

RL: Aí essencialmente pelo factor de *replayability*, para justificar o dinheiro que gastavas nos jogos. Saber que podias jogar de novo fazendo escolhas diferentes.

P: Basicamente como nas *visual novels*, e que tu queres sempre jogar várias vezes e escolher coisas diferentes para veres os diferentes finais.

RM: O Rui estava a dizer que era irrelevante porque era irrelevante para o jogo em si. Eu consigo compreender o teu ponto de vista mas indo mais ao encontro daquilo que o João estava a dizer, não são nada irrelevantes para ti, para a tua experiência enquanto jogador e para aquilo que estás a fazer. Apesar de as escolhas que fizemos não serem relevantes para o jogo em si, vamos conseguir completar o jogo e se calhar salvar a cidade. As escolhas que vais fazendo acabam por te marcar a ti e continuas a pensar nas escolhas que fizeste (...) eu acho que o que importa é a experiência que estás a ter com o jogo e não o vencer o jogo em si. Se quisesse jogar um jogo só para passar o jogo, para completar o jogo, não estarias a jogar um tipo de jogo como *Life is Strange*, com o tipo de escolhas que te dá. É mesmo a experiência pessoal que tens e sentes ao interagir com certos personagens e o tipo de efeito que isso vai tendo em ti.

[Morte de Personagens: Integração, Progressão]

C: Acrescento a isso que concordo mas o impacto de uma morte de uma personagem no jogo acaba por ter menos impacto se perceberes que isso não tem consequências na história, que é irrelevante para a história. Mesmo que aquele momento da morte num jogo na narrativa tenha muito efeito, será intensificada se as mecânicas a suportarem. A morte de um personagem tem sempre impacto. A questão é se o impacto é maior ou menor. Se as mecânicas suportarem a narrativa, o impacto é intensificado. O exemplo típico do *FF VII*, em que há um personagem que morre. A verdade é que estás cheio de maneiras de ir revivendo [personagens] no jogo.

T: A respeito da morte, eu joguei um jogo há muitos anos. Basicamente o mundo deslocou e a humanidade foi para baixo de terra. Tens a opção de matar toda e qualquer pessoa (qualquer personagem que te apareça à frente). Mas se matas alguém importante, podes chegar a certos momentos e não tens maneira de passar para a frente. Não há maneira de reviver na história nem de avançar. Basicamente tens de recomeçar de um *save* anterior ou recomeçar completamente. Há sempre alguma consequência. Por exemplo, podes estar a passar uma zona interdita, a personagem ataca-te e tu mata-la a defender-te e mais à frente essa personagem é importante e não avanças porque ele está morto. Não consegues continuar (...) Eu voltei atrás muitas vezes, porque, pronto, gostava muito de matar personagens.

RM: Ainda em relação ao que o João estava a dizer, de que tem mais impacto quando a morte de uma personagem tem consequências nas mecânicas do jogo. A questão é que se tu não tens como saber isso por teres lido guias antes ou não saberes a *storyline* do jogo, tu não vais saber que tipo de consequências terias tido se não tivesses feito aquela escolha. Nesse caso a influência que isso vai ter será só na tua experiência, na tua experiência de jogo.

P: Em *Fire Emblem* (é um jogo de estratégia) todos os *characters* são controlados por ti quando é uma batalha. Mas quando alguma personagem tua morre numa batalha ela fica morta de vez. Eles têm mesmo *back stories* próprias, personalidades próprias, e basicamente ou voltas a um *save* antes da batalha ou ficas sem ela.

C: Há semelhança disso os fãs criaram um *mod* para Pokémon, o *Noslock*, em que quando um morre (*faint*) tem de sair da tua *party*, não podes voltar a utilizá-lo.

[Se uma personagem que aceleraria a progressão morrer...]

RL: Volto para o *save* anterior.

P: Dependerá de quão *committed* estiveres com a escolha que fizeste (...) No exemplo do *Life is Strange*, houve montes de gente que deixou a personagem morrer e não voltou atrás porque tinham feito essa escolha e a morte tinha sido tocante e apesar de estar morta pensam “foi o resultado”.

C: *LIS* é um caso diferente porque ninguém esperaria que aquilo fosse impedir a personagem principal de progredir. O exemplo do *Noslock* é uma escolha auto-imposta, mas tendo a seguir. Se vou com o *mod* termino, mas isso porque vou com a mentalidade de “ok, isto até ao fim é uma *run Noslock*”.

RM: Mas por exemplo, em *LIS* aquele momento foi muito complicado e difícil para mim porque estava muito ligada às personagens. Quando a minha escolha levou a uma consequência muito negativa, fiz basicamente um *rage quit* mental do jogo. Tive de estar uns minutos a apanhar ar e para mim foi interessante toda a emoção que eu senti ao ver aquela personagem morrer e ver o quão *helpless* e inútil eu tinha sido por não a conseguir salvar. Teve um grande impacto na minha vivência desse momento. (...) Pensei jogar o episódio todo de novo para evitar que aquilo acontecesse, não deixar que aquela *character* morra, porque queria salvá-la. Não queria que ela tivesse morrido mas cheguei a um ponto em que percebi que as minhas escolhas levaram àquela consequência e estaria a rejeitar a minha experiência dessa vertente da história se comesse simplesmente a jogar um jogo novo. Não sei como as coisas se vão desenvolver a partir de agora, porque não estava sequer a pensar que fosse possível aquilo acontecer, aquela personagem morrer.

[Mecânica para intensificar narrativa e narrativa para dar sentido à mecânica?]

C: O exemplo mais claro disso é o *Brothers*. Fiz o jogo todo de *Brothers* com o Pedro. Eu era um dos irmãos, ele era o outro. Ou seja, cada um de nós estava a utilizar parte dos controlos. Portanto o impacto ainda foi mais profundo. O jogo é tipo puzzle [explicação do jogo para quem não jogou, da história e mecânicas] e um sem o outro não consegue progredir. As mecânicas estão juntas de tal forma ao que acontece na história que o irmão mais velho morre; o irmão mais novo não sabe nadar. A única maneira de fazer com que o irmão mais novo, na parte final, ultrapasse uma parte com água, é a pessoa com os comandos do irmão mais velho segure o comando e, de maneira quase mental, [volte a jogo] para suportar o irmão mais novo enquanto ele está a passar o rio. Nós estamos o jogo todo com as duas personagens em que sem um é mecanicamente impossível que o outro passe para a frente e no fim metem-nos numa situação em que está só uma personagem e a outra desapareceu. E agora? E a única maneira é percebermos que a outra pessoa segure o comando e ajude o irmão mais novo a passar. É um caso muito raro em jogos. Tens a narrativa colada praticamente às mecânicas do jogo e é extraordinariamente difícil. Foi uma das coisas com mais impacto que alguma vez joguei. Ainda por cima porque éramos dois a jogar.

[Momento mais marcante]

C: *Final Fantasy VII*

P: *Kingdom Hearts*. Estás o jogo inteiro com a tua personagem e mais duas e há um momento em que se separam e ficas sozinho e foi bastante tocante. Estamos a falar de uma situação em que estás também o jogo todo com uma arma super especial, única e isso tudo e nessa parte o teu personagem além de se perder dos amigos, perde também a arma e és obrigado a lutar com uma espada de madeira.

RM: Para mim, realmente, aquela parte de *LIS* também porque a história e o *plot* fazem parte da realidade com que lido todos os dias. Situações que acontecem a raparigas na vida real e que por norma ignoramos e pensamos que não fazem parte e depois acontecem-te a ti ou aos teus amigos, e

tem muito que ver com ansiedade, com depressão e num ambiente [próximo] é num campus universitário, na vida de faculdade. Pelas parecenças à minha vida real é que acho que me afectou tanto.

RL: *Journey*. O que consegue fazer melhor o contar de uma história sem sequer utilizar palavras, uma das melhores criações modernas. Também *Bastion*, onde também se liga muito a história à mecânica. A arte também é muito envolvente. Na verdade, não nos conta uma história. Deixa-nos viver um ciclo e através desse ciclo que se pode repetir até ao infinito (não é necessariamente no presente, passado ou futuro) e dele retiramos porções de uma história. É simplesmente algo que acontece, é único, completamente.

T: *Spec Ops: The Line*. Aquele tipo de jogo em que tu chegas ao fim e só te consegues perguntar “porquê?”, “como é que eu cheguei aqui?”, “porque é que eu tomei aquela decisão?”. Provavelmente dos melhores jogos que joguei no que a *decision making* diz respeito. Tens toda aquela sensação de culpa (o único *FPS* que me conseguiu trazer essa sensação por ter matado alguém). Estás num *setting* pós-apocalíptico com civis e militares que tinham ido tentar resgatá-los. Tu comesas com um grupo de soldados americanos, cujas decisões controlas mais-ou-menos. Entras com a missão de tentar salvar as pessoas, mas no final não te sentes um herói. Aliás, há uma parte em que te dizem precisamente isso no jogo, “*You came here thinking that you would be an hero but you're nothing like it*”. Esse tipo de jogo também é muito raro e muitas vezes *underrated*.

C: No meu caso do *FF VII*, precisamente por ser o primeiro jogo com uma morte que de facto me causou impacto. Não era típico que uma personagem jogável pudesse ser perdida de forma permanente. Pelo menos em nada que eu tivesse jogado até então. E o *Transistor*, pelo impacto da história no fim. Tal como o *Shadow of the Colossus*.

[Acerca de *Shadow of the Colossus*:]

RL: Mecanicamente é dos jogos mais espectaculares, completamente.

C: Tem doze *bosses*. Todo o mundo tem doze criaturas enormes e tudo o que tens de fazer é resolver, porque eles são puzzles.

RL: O jogo não expõe directamente história de nenhuma forma óbvia. É algo que se vai descobrindo, em particular à medida que se vai avançando com os *colossi*. É semelhante a *Journey* nesse sentido. Não existe narração directa. Quer dizer, temos *cut scenes* e eventos à volta de certas personagens. Mas não nos é dado à colher o *lore* daquele universo. É algo que vai aparecendo organicamente ao longo do teu progresso no jogo.

C: É dos poucos em que verdadeiramente funciona o *show don't tell*. Eu não estava à espera do fim. Foi estranho da primeira vez.

[Ico enquanto sequela espiritual]

RL: Ico é muito interessante. A mecânica de Ico é simples: Tens de “salvar” aquela pessoa. Quer dizer, não é bem salvar porque tu também não percebes bem o que está a acontecer. Tens de encontrar caminhos através do castelo e tentar escapar. Está tudo feito contra ti e ao mesmo tempo não percebes a natureza do sítio em que estás. Quando joguei pela primeira vez, era muito novo e eu não percebia nada. Aquilo era bizarro para mim, por isso jogava o jogo com as mecânicas em mente, não com a história. Obviamente, à medida que fui crescendo já voltei a jogar duas ou três vezes e aí é diferente. Essencialmente é uma história muito clássica. Tem um twist ou dois, mas de uma cultura que claramente não cresceu com os clássicos. Pelo menos com os clássicos que nós conhecemos. Mas que funciona muito bem com o cenário que te é dado e mecânicas que foram criadas. Se fosse um jogo completamente *open world* ou seguindo *quests* e como se faz muito no Oeste não era tão (...) Tal como no *SOTC*, mais uma vez por falta de informação ... e é propositado. No sentido em que quem está a jogar pensa que está a fazer a acção correcta e na realidade existem repercussões para aquelas acções. Isto só acontece precisamente por haver uma falta de informação, o que é muito mais interessante, porque torna a experiência muito mais agradável. Quer dizer, não tem um final feliz nem nada disso mas é muito mais interessante. Por um lado fomos enganados, de certa forma, e por outro lado pelo menos para mim a experiência torna-se muito mais interessante. É isso que me cativa em

jogos. Existe bué *foreshadowing*. Por exemplo, até nas animações deles [colossi] a morrer, a música em si, vão existindo elementos que te vão indicando que talvez isto não seja o melhor a fazer ou talvez existam consequências para estas acções, mas não vamos pousar o comando e parar com medo do que possa acontecer. Queremos chegar ao final para perceber o que é que se passa.

C: Curiosamente, em parte, uma das razões que me levou a decidir seguir pelo desenho de jogos foi a possibilidade de eventualmente poder ser eu a escrever fins alternativos para esse tipo de histórias

RL: Sim podes tomar controlo sobre algo que tanto gostas.

C: Sim, mas especificamente para poder retirar o controlo nesse tipo de experiências. Mas por exemplo, enquanto que no *Shadow of the Colossus* nos é dada uma atmosfera mais negativa associada a essa experiência, em *Brothers*, apesar de tudo, é nos dada a atmosfera contrária.

[Ligação a outras personagens como camada de sentido à experiência]

RL: Depende inteiramente de jogo para jogo, da história em si ou da ausência dela. Não é que seja estritamente necessário. Mas, por exemplo, no caso de *Brothers* funciona perfeitamente porque converge com a história. Em *Journey*, por exemplo, começa-se o jogo sozinho e acaba-se o jogo sozinho. Mas se estiveres ligado à *network*, podes jogar com outras pessoas e, tendo em conta que o jogo é bastante linear, há diferentes estratégias que podes desenvolver com o outro mas sem haver comunicação nenhuma com essa pessoa, incorpora mais uma vez as mecânicas mas nem sequer existe história explícita, o que o leva ainda para um nível mais alto. É muito interessante. Por exemplo, para o final de jogo há um nível em que se sobe uma montanha. A primeira vez que joguei, joguei sozinho e o frio afecta a personagem e ela vai abrandando à medida que se sobe a montanha e isto tem um desfecho mais à frente. Mas quando se joga com outra pessoa, podes utilizar a única acção que podes fazer além do salto que é aquele som [*whistle*] que se expande a partir de ti e te permite interagir com objectos e outras pessoas (...) e se utilizamos estamos a aquecer a pessoa que está ao nosso lado. Mas isso ainda assim não tem consequências na jogabilidade porque eventualmente és incapaz de continuar a produzir aquele som e, acontece o mesmo que no *single player*, o frio toma conta e a consequência é a mesma, e é mesmo. Mas é uma luta em conjunto que torna [diferente]. Aliás, o jogo é mais longo quando jogas em *multiplayer*. Demora mais tempo a terminar o jogo, mas demora mais tempo também a chegar àquela parte em que basicamente se congela, o que o torna mais... não é stressante ... mas existe um elemento de ansiedade. Para ser sincero, da primeira vez que joguei foi para terminar o jogo. A segunda vez já foi pela experiência e a partir daí a experiência torna-se... porque a partir do momento em que tu experiencias o fim e percebes o significado, queres é mais da experiência, o que é realmente o objectivo do próprio jogo. [...]

[Acerca de *Walking Simulators* e *Stanley Parable*]

RL: No *Stanley Parable* só existe acção porque existe a narração que é o “diálogo” entre o *player* e o narrador. A acção existe dentro desse diálogo. É super meta por um motivo muito simples: não existe liberdade dentro de um jogo porque um jogo é uma criação artificial. Tudo o que pode ocorrer já está premeditado, já está programado. Todas as possibilidades que tu tens já estão integradas no código em si. Não existe liberdade real. Existe uma medida de liberdade porque o código é vasto.

[discussão acerca de aleatoriedade]

[Importância da História (diferença de narratividade)]

RL: Houve uma altura em que eu ligava bastante a história nos jogos e achava muito relevante e foi precisamente na altura em que a indústria cada vez mais punha de parte a história. Lembro-me, por exemplo, que na altura houve um *meeting* importante – na internet houve um *leak* enorme – nos inícios de 2000 em que as *publishers*, em particular a EA – e isto tornou-se padrão deles, de sátira –, queriam evitar qualquer referência à palavra “história”, narrativa nas capas dos jogos e nos manuais, pois após um estudo de mercado feito quase toda a *consumer-base* deles da altura não queria saber de história. Eles queriam era a acção e houve uma altura em que a acção dominava o mercado e agora está a voltar. Agora temos também mercados-nicho. Temos tantas plataformas que quase que não existe uma veia contínua entre toda a comunidade que joga.

T: Quem não quer tanto saber da questão da narrativa joga *FPS*, que é o meu exemplo.

RL: (...) A questão é que mesmo nos jogos que são mais motivados pela história, por exemplo, num *Final Fantasy*, a minha motivação depois de o jogar uma vez não vai ser concluir a história e ver as coisas outra vez. O meu objectivo vai ser: ter todas as armas, ter todas as armaduras, ter tudo completo.

P: Mas por isso é que coisas tipo *Skyrim* são populares porque eu duvido que a maior parte das pessoas que gosta de *Skyrim* goste da história

RL: A história é péssima

P: Eu joguei vinte e tal horas e a única coisa de que me lembro é que há dragões.

RL: Tu podes passar a história toda de *Skyrim* com um *glitch* [e passar logo para a missão final].

P: Mas por isso é que eu não entendo a piada desse tipo de jogos. Por isso é que, para mim, *Skyrim* não é um bom jogo precisamente. Porque eu dou prioridade a coisas que tenham uma boa história e personagens interessantes.

T: Pois, eu sou o contrário. Joguei *Skyrim* precisamente por ser mais *open-world* e podia fazer aquilo que queria.

RL: E explorar o mundo. Mas é o mesmo que em *Pokémon*. Porque é que os novos jogos continuam a vender? E não vamos fingir que *Pokémon* tem uma boa história. É porque tens *Pokémon* novos, mapas novos, mas o *setting* é precisamente o mesmo.

P: Mas, por exemplo, aí eu já acho que é porque crias uma relação afectiva com eles [jogos].

RL: [mais discussão acerca de *Pokémon* – o jogo é sempre igual, história não faz sentido] E é espectacular, e eu jogo todas as gerações e continua a ser divertido.

C: Mas eu, seguindo o mesmo raciocínio do Pedro, também não sei se consideraria *Pokémon* no mesmo nível porque, com a noção de criar a tua própria história, as mecânicas suportam isso de alguma forma. Vais evoluindo, vais subindo de nível e tu crias uma ligação de alguma forma quase mecânica e a partir daí.

RL: mas a história continua a não fazer sentido nenhum

C: Sim, o que tinha mais coerência ainda era o *Black & White* e mesmo assim...

RL: Eu gostei da história do *Black & White*, especialmente porque divergia do que tinha sido feito até então.

C: Sim, considerando que era um jogo de *Pokémon*.

RL: Mas eu não acho que faças a tua própria história e as mecânicas não suportam isso. O que tens é mecânica pura e uma história pré-definida. Eu lembro-me nas primeiras gerações (...) [chegando à parte em que se encontrava o *Snorlax*, as pessoas não sabiam o que fazer e tentavam tudo até se aperceber que teriam de procurar a flauta para o tirar do caminho porque teria mesmo de se passar por ali], mas por isso é que tu tens tantas mecânicas para progresso no jogo. Porque a história não basta.

P: Mas aí, lá está. Acho que a questão não é criares a história mas sim criares uma ligação afectiva [àquele mundo e elementos], é diferente.

RL: Mas isso é aplicável a milhares de jogos. Falando em *FPS*, por exemplo. Posso não gostar em particular. *As a fan-base de Call of Duty* é enorme (...) há equipas enormes de pessoas que são quase como família porque jogam online – quer dizer não se fizerem matches aleatórios em que só se insultam uns aos outros – e é essencialmente a mesma coisa.

P e C: Mas isso aí é diferente.

P: Isso é diferente. Aí o jogo está dependente de tu teres outras pessoas com quem jogar. Não é um valor que o jogo tem inerente a si próprio. (...) Eu nunca fui de jogar seja o que for por mecânicas mas gosto de jogar *Pokémon* porque gosto de ir construindo a minha equipa...

RL: Sim, mas super poderosos, tipo *Pokémon* fofinhos nível 100!

P: Não só por isso, mas que eu goste.

RL: Eu já joguei *TF 2* com equipas profissionais e o que acontece ali é pura e simplesmente mecânico. Em *CS:GO*, é um exemplo óptimo, quando estás a fazer um *ranked match*, especialmente nos *tiers* mais altos, as pessoas não usam o teu *player name*, as pessoas usam os *callouts* (tipo, *purple*, *red*, *blue*, *orange*,...) e tu sabes que se tu és aquele *purple* tens ali aquele gajo a precisar de *support*. É basicamente o mesmo, de teres uma equipa de *bots* ali contigo. O mesmo que estares em *LOL* e pingares locais específicos em momentos específicos do *match*, é o mesmo que em *DOTA*...

T: (...) Toda a gente, por exemplo, o que faz é copiar aquilo que os profissionais fazem (...) esse tipo de jogo é extremamente mecânico mas tem algum tipo de estratégia (... discussão acerca de mecânicas em comparação com as de *COD*).

RL: (sarcástico) Não, não, a melhor parte de um *shooter* qualquer é chegares ao pé de um caixão e carregares num botão para prestares respeito, percebes [referindo a um momento polémico de manipulação emocional óbvia e descontextualizada de *Call of Duty*]? Toda a gente sabe que é assim que o mundo real funciona (...).

C: Eu não sei se consideraria *e-sports* como exemplos de jogos onde se crie alguma espécie de ligação emocional dentro do próprio jogo. A partir do momento em que estás a jogar como profissional [em jogos desse tipo – dá exemplo de *LOL* e *DOTA*], não estás exactamente a jogar com algum tipo de ligação emocional aos personagens. Estás a jogar porque estás contra jogadores e porque queres ganhar (...) Pelo menos, Pokémon tem um modo *PvE* enquanto que [nos outros referidos] não há a noção de... quer dizer, podes jogar contra *bots* mas não é a mesma coisa.

RL: E ninguém joga contra *bots*, é ridículo.

T: A questão fundamental, aquilo que nós percebemos é que quanto menos interacção entre as pessoas há... tipo os jogos dizem, “há temos não-sei-quantos milhões de pessoas em x lugares”. Quantos desses é que são realmente simpáticos uns para os outros ou se ajudam mutuamente?

RL: Pois, exacto. Quantos desses é que são jogadores activos? Dos jogadores activos, quantos desses é que estão no teu fuso horário? Nos que estão no teu fuso horário, quantos desses é que são agradáveis e dos que são agradáveis, quantos é que sabem de facto jogar?

C: Mas aí eu já acho que deveria de haver um maior suporte das mecânicas do jogo para isso acontecer. Obviamente que no *League* não vai haver grande ligação entre as pessoas porque estão 5x5. Podem criar-se algumas ligações dentro da equipa, se tanto. Mas a chance é que nunca mais se veem no mesmo jogo duas vezes. O *WOW* tem um exemplo fantástico para esse caso, até porque serve quase como caso de estudo das alterações que os *patches* foram causando. No *Burning Crusade*, por exemplo, não existia uma coisa que se chama o *Looking for Dungeon* (...) Nos menus, tens uma interface em que as pessoas carregam para dizer “juntem-me a esta *dungeon*”, e a pessoa é levada para um sítio onde estão 5/10/20/25 jogadores que têm um objectivo, [fazem a *run*]. No final daquilo, separam-se outra vez. No tempo do *Burning Crusade*, tinhas as entradas espalhadas pelo mundo e era preciso que esses 10/20/25 jogadores todos fossem ter [individualmente] à entrada da *dungeon*, que quisessem completar e [para a qual] já se tivessem preparado na *town* principal (que já levassem poções, que já levassem essas coisas todas) e aí cria-se uma ligação entre os jogadores que é favorecida pelas mecânicas [ou ausência do elemento mecânico de facilitação de progressão]. Eu sou obrigado pelas mecânicas do jogo a juntar-me àquelas 25 pessoas no mesmo espaço e a criar algum tipo de ligação directa.

RL: Mas é uma repercussão muito fiel da vida real. Quanto mais pessoas há, menos ligação há, mais difícil é comunicar [directamente].

[Referi o trabalho de comparação da introdução dessas mecânicas de facilitação da progressão individual e consequente perda do espírito colectivo às dinâmicas do capitalismo]

RL: Isso é um bom ponto. Há muitos jogos que poderiam ser muito mais do que aquilo que são em termos de mecânica, história e tudo mais precisamente por constrangimentos de tempo e dinheiro. Não podemos simplesmente limitar a discussão ao que está lá ou não está sem descurar o porquê.

C: No caso que eu estava a utilizar do *WOW* (...), a verdade é que eu acho que não há tanto uma dependência do número total de jogadores como há uma dependência das mecânicas directas porque os mesmos 25 jogadores que estão na *dungeon* num [antes da *queue*] também vão para a *dungeon* no outro. A diferença é que num é por *queue* e no outro tinham de ir lá pessoalmente. Por isso é que esta disparidade da ligação tanto ao mundo do jogo como interpessoal é derivado das mecânicas e não derivado do número de jogadores necessariamente [*self-side note*] exemplo de mecânica que apesar de balizar a acção vem servir o *empowerment*]

[Acerca de *Mass Effect*]

RL: [O final do 3 é mau], podemos falar do 2, que é claramente o superior?

P: Eu gostei do final do 3. Eu gostei porque tem partes...

RL: Mas o final do 3 foi claramente feito por um executivo da EA a pensar em lucros e mais nada.

P: [críticas à limitação das possibilidades de *love interest* em termos de orientação sexual nos dois primeiros jogos]

[A mecânica de relacionamento]

RL: Eu não acho muita piada a essa mecânica da Bioware – que há em quase todos os jogos deles, não todos, alguns – mas para mim, particularmente, não gosto dessas mecânicas. Não me cativam particularmente.

P: Eu acho que são interessantes se acrescentarem alguma coisa ao jogo.

RL: A questão é essa. Não adianta grande coisa além de um pormenor ou outro no final – por exemplo em *Dragon Age: Inquisition*. Quando joguei pela primeira vez fiz um *gay couple* porque as *lines* são fantásticas e foi tipo “ya, isto não afecta grande coisa”. Foi só para o interesse da cena. Mas achei interessante eles introduzirem aquilo como se não fosse nada.

P: Em *Dragon Age*, sempre houve. Em *Mass Effect*, no primeiro, é que só podias ter duas [mulheres], mas homens só podias no terceiro. Bué igualdade!

RL: Exactamente.

P: Anyway, eu gostei do fim do terceiro.

RL: Eu gosto do fim alternativo [*Extended Cut*]. Não gosto do original.

P: Ah, sim. Mas eu estou a falar já com... Eu joguei já com o *Extended Cut* e o *DLC* todo. Por isso, não sei.

RL: Mesmo assim prefiro o 2. A história é mais interessante; as *characters* são mais interessantes; os desenvolvimentos são mais interessantes. All-in-all achei melhor.

P: A jogabilidade no 3 é melhor.

RL: Sim, mas não acho que seja assim tão melhor. Por exemplo, no *Witcher*. O combate no *Witcher 3* é espectacular! A história no *Witcher 3* é o que é (...) A história do 1 e do 2 são bué melhores. O problema é que o 1 tem um combate miserável e o 2 não envelheceu muito bem. Portanto o 3 é espectacular em comparação. Mas eu acho que, por exemplo, o combate no 1 fosse ligeiramente melhor era um jogo já considerado clássico. Porque em termos de *storytelling* [e mecânicas de *storytelling*] causa bué impacto. Por exemplo, tu estás há 15 minutos no jogo e tens de fazer duas ou três escolhas que definem personagens que vão morrer ou sobreviver. Há outros que não tens controlo mas são personagens irrelevantes na história, e isso afecta inclusive o modo como certas personagens olham para ti e lidam contigo. O problema da jogabilidade é que o combate é mesmo o pior. Possivelmente nalgum jogo alguma vez feito.

[Perda de Personagens]

RL: Há personagens, por vezes, que eu odeio completamente e quero que morram.

P: Por exemplo a Ashley [referência a momento de escolha entre salvar uma e outra personagem –

Kaydan em *Mass Effect*], eu acho que nunca ninguém escolhe a Ashley.

RL: Pessoalmente, eu acho que o que me leva também a achar que o dois é melhor do que os outros é precisamente por não se focar tanto na progressão na história e mais nas personagens em si. Quase todos os *franchises* da Bioware funcionam assim por um motivo simples: eles são muito melhores a lidar com relações interpessoais (mesmo entre personagens) do que são a lidar com arcos de história. O *story arc* entre o 1, 2 e 3 é mau, algumas falhas, algumas inconsistências. A história continua a ser relativamente importante, mas o que é realmente agradável nesses jogos são as relações. É isso que traz muito mais vida ao jogo e que me faz mais querer saber do progresso. Porque sei que vou ter aquela personagem ali, vou ter mais conversas com ela e vou rir e vou desfrutar. Isso para mim é muito melhor.

C: Eu acho que notas muito isso no facto de eles serem *playable characters*. Tem mais efeito no facto de eu querer saber o que é que lhes acontece. Se fossem NPC's provavelmente eu não queria saber.

P: Mas, por exemplo, eu lembro-me montes de vezes no *Mass Effect* que eu levava *characters* para as missões apesar de eles serem inúteis (para aquela missão. a um ponto de me atrasar). Mas eu levava-os, porque gostava deles enquanto personagens.

RL: Exactamente. É dos poucos jogos que consegue fazer isso. Tu queres mesmo saber deles porque eles estão bem escritos.

P: Pois. No *Dragon Age* isso já não acontece tanto.

RL: Mas no *Dragon Age* tens diálogo excelente e gajas boas, que é o que interessa.

P: Acho que é também porque o combate no *Dragon Age* é diferente. O *Mass Effect* não é um jogo difícil. Não precisas de planear estratégia para passar. Precisas de pensar nas escolhas que fazes. Mas eu ainda só joguei o primeiro *Dragon Age*.

RL: Por acaso tenho a mesma opinião nesses jogos que tenho em *Mass Effect*. Acho que o segundo é melhor embora a história seja bué mais fraca. Não é uma opinião popular, eu sei.

P: Eu também, o que joguei do segundo, também preferi...

RL: (...) Quando comprei o segundo foi tipo, “ah, iá! A história não presta mas tipo Hawke”, Hawke é um *badass*. Esquece. *Female Hawke* então é a melhor cena.

P: Porque o Hawke é tipo um Sheppard medieval

RL: Iá. Exactamente. É tão bom. Às vezes a história não é completamente essencial para desfrutares de um jogo.

RM: Mais ou menos

P: Eu diria que são mais as personagens em si do que propriamente a história.

P: Crítica ao carácter messiânico, judaico-cristão do male Sheppard.

[Da discussão do protagonista para a tentativa de inserir o tema da representação do mesmo ao serviço das fantasias de poder]

RL: Oh! Não [risos]. É melhor não irmos por aí.

RL: Há um jogo que saiu há pouco tempo chamado *Goblin*, em que tu és literalmente o *goblin* mais fraco do jogo e todos os teus inimigos são os bosses e os heróis do típico épico de fantasia. O jogo é espetacular. Eu acho que o interesse tem de ser gerado dentro dos conceitos, da relação das mecânicas da história. Tudo o resto é só uma perspectiva.

P: Eu acho que em termos do protagonista, o problema é que se vai um bocado por extremos. Ou o teu personagem é tipo *Mary Sue*. É bom em tudo o que faz e é o melhor só porque sim ou é horrível mas... Não, esta é mais uma cena de jogos japoneses do que os de cá. Cá a cena de não seres bom demais eventualmente muda...

RL: Pois, cá são muito diferentes nesse aspecto. Basta olhar, por exemplo, para *Legend of Zelda*. Mas

isso é também porque as cenas da Nintendo são sempre muito inocentes (...)

C: Eu, na escolha entre fantasia de poder ou estar a jogar como um personagem na história, não tenho, talvez, uma inclinação firme nem para um nem para outro. Vai depender do jogo, mais do que estar a tentar escolher isolado, não vou da preferência a um jogo só por aí.

P: De facto é interessante porque quando perguntaste pelo momento mais emotivo nós todos pensámos no momento mais triste. Não houve ninguém que tenha dito um momento triunfante ou um em que o personagem fosse super poderoso.

RL: Eia, é verdade. Bom ponto.

C: Também porque esses momentos surgem inseridos num contexto em que a norma é o triunfo.

P: Pois, porque por norma o que interessa é ser divertido. O princípio é ser divertido e, enquanto tu estás com o teu personagem poderoso e a matar bué cenas é divertido. Mas quando pessoas morrem, pára de ser divertido. Eu acho que é bom se não for feito de uma maneira. Enquanto for feito de uma maneira sincera, não notares que é tipo manipulação emocional do jogador.

RL: Há bué jogos que fazem isso, simplesmente porque sabem que conseguem obter muito mais horas de jogabilidade do jogo ao fazerem isso. Especialmente jogos episódicos, fazem bué isso, manipulam as pessoas para garantir que recebem mais atenção.

P: Acho que é mais difícil de explicar. Normalmente, por exemplo, tens isso quando tens uma personagem a morrer sem haver grande motivação para isso. Não no sentido de não haver nada que possas fazer para o evitar, mas no sentido que vem e vai para o nada e que é só para chocar (...)

C: Curiosamente, eu se me tentar lembrar de coisas mais positivas penso mais em jogos *multiplayer* do que *singleplayer*.

RL: E terá mais a ver com pessoas com que jogaste ou não?

C: Sim.

RL: Exactamente. A experiência colectiva tende a ser mais positiva.

C: Se eu me for tentar lembrar de episódios particulares em que a minha vitória por si no jogo fosse forte o suficiente para eu me lembrar nela neste momento, quase tudo o que me lembro são jogos *multiplayer*.

[Momentos emotivos de valência negativa]

P: Eu acho que é positivo porque acrescenta mais profundidade à história em si e à experiência. Acrescenta diversidade. Acho que há poucas situações em que isso poderia ser considerado uma coisa má, a não ser mesmo nos casos que [eu referi há pouco].

C: [Ao mesmo tempo] tem de haver algum suporte [narrativo].

RL: Uma experiência má será com um jogo mau, no sentido de não desfrutarmos nada daquilo. Pode ser mau no sentido de negativo emocionalmente. Ou seja, ser incrivelmente triste, mas tem o seu valor enquanto experiência.

P: Eu acho que podes ter desses momentos maus num jogo bom e sentir... Mesmo que sejam momentos frustrantes. Mesmo que tenham uma conotação narrativa na história do jogo, podes ter momentos mais deprimentes. Vá, mas ser interessante para o teu envolvimento na história.

RM: Acho que, de certa forma também, podem servir como algo para te motivar [interiormente] porque vais lutar para superar essa parte e achar algo melhor dentro do jogo.

Grupo e discussão #2 (24/09): Presencial – J, R, M (com participação pontual)

[Geral – Apelo do Videojogos]

Joana (J): Um componente muito importante e que é discutido até em debates académicos é a questão da *storyline*, a narrativa, a possibilidade do cibertexto. Existe esta questão da literatura ergódica, de que forma nós processamos a narrativa e de que forma esta também se altera consoante esse processamento (...) Por exemplo, nos jogos *survival horror*, temos aqueles jogos considerados cânones do género.

Rodrigo (R): Num *paper*, nós falámos por exemplo do *Fatal Frame* e do *Hunting Ground*.

J: Nesse tipo de jogos, [o apelo e a forma de desfrutares a experiência] também passa muito pelo som.

R: Tentam criar uma espécie de... não há propriamente a música diegética e não-diegética, é algo ali no meio.

J: Sim, é uma atmosfera criada ali.

R: [De forma exemplar] jogam muito com a questão da liminaridade e de não se saber bem o que está ali a ser jogado.

J: No próprio *soundscape*.

R: Joga-se numa ambiguidade.

J: Por exemplo, no *Amnesia* há a questão de sentires a perseguição que afecta a barreira de tu como jogador e tu como personagem. Aí podendo falar-se também da imersão. É claro que existem vários níveis de imersão. Por exemplo, na noção de *engagement* da Phillips existe uma proporcionalidade directa entre a imersão a nível físico e a nível digital. O ponto em que se chega ao nível máximo será quando já nem se sente que se está a nível físico, se existe no virtual. É claro que é hoje ainda um bocado idílico. Por exemplo, no *Amnesia* tens a questão da fuga. A necessidade de seguir em frente mas que te põe em perigo caso não estejas escondida e até a questão da câmara com a mecânica de poder espreitar. A pessoa, o jogador, sente realmente esta ansiedade, principalmente nos momentos de perseguição (...) os níveis descem quando a criatura se vai embora, o tal outro.

Eva: Se bem que eles depois meteram aquela mecânica de teres de te esconder maioritariamente em lugares sombrios. Mas quando estás na sombra a tua *sanity* decai e comesças com alucinações. Portanto, basicamente nunca estás segura. Os monstros lá são perfeitamente *scripted*, mas quando estás num jogo, a não ser que tenhas visto vários *Let's Play*, tu não tens noção disso. Pensas que aquilo anda a perseguir-te por ali.

[Corporeidade/Sensorialidade – corpo apartado/substituição pelo estímulo cognitivo?]

R: Acho que o problema do corpo é até mais complicado do que isso, no sentido em que a própria estética envolve o movimento e uma espécie de *Game Feel* – de partilhar uma sensação mesmo quase física. Mesmo que parta do psicológico, também sentir que o jogo funciona de um certo modo, que a física do jogo funciona de uma certa maneira, há nessa base um lado físico.

E.: Esse nível que referes já é algo distinto do que ocorre num *arcade*.

J: Sim, neles há uma barreira.

R: Sim, algo já possibilitado pela tecnologia.

J: Eu quando vou jogar um videojogo é porque tem pelo menos tem uma narrativa que pareça envolvente. Obviamente que há jogos que têm uma narrativa muito linear. Todas as tuas acções estão condicionadas. Um jogo que me permita ter mais opções, uma narrativa que se pode explorar e desenrolar em várias... É uma coisa que me atrai mais, eu poder ter esta ilusão de que tenho alguma influência na personagem e acções que faço. Gostei imenso de *Mass Effect* também por causa disto. Porque tinha ali uma personagem que podia desenvolver e aprofundar a vários níveis. A nível psicológico, nos diálogos com os outros, as relações com as outras personagens, aquela sensação de construir a tua própria equipa naquele meio. Por exemplo, já no *Shadow of the Colossus*, sentes esta demanda. Sentes ou achas que sentes.

R: Na minha opinião, sentes mais uma necessidade de perceber o que se passa ali. És ali colocado, não te explicam nada. O próprio mundo é assim uma coisa vasta. Vais continuando para tentar também descobri-lo e vais construindo tu mesmo, de uma certa forma, sem eles te dizerem o que se passa ali.

E.: Na minha interpretação, essa desorientação em que te colocam, essa questão de não saberes, é muito uma questão de também tentar simular o próprio psicológico do protagonista, no sentido de ele não saber bem ele próprio a que é que aquilo o vai levar e sentindo o crescendo da ambiguidade da moralidade das tuas acções.

R: À medida que vamos descobrindo, encontrando o caminho, ele próprio vai mudando. Vai-se transformando.

[Humanização dos inimigos]

R: [Isto também porque os *colossi*] Têm uma barra de vida como nos jogos normais. Mas de qualquer modo, é uma coisa estranha. Eles gritam em dor. Vê-los a sofrer por tua causa e não percebes bem porque é que os tens de matar. Não foi particularmente agradável andar a matá-los.

J: Há uma tentativa dos próprios criadores quase de associar a sensações humanas. Por exemplo [se num *stealth game*] enquanto estivermos à espera de avançar, tivermos duas pessoas consideradas hostis, inimigas, a conversar sobre a sua vida... Mostrar um *background* histórico e emocional da pessoa já te faz pensar, “Epá, vou ter de as matar. Vou estar a eliminar a vida de uma pessoa que tem uma família”. É claro que é tudo ilusão. Trata-se de no jogo consegui humanizar os inimigos de modo a que tenhamos pelo menos pena de os matar.

R: Isso não é assim tão comum ser feito. Era a situação que eu estava a falar há pouco. Normalmente não é suposto estares a sentir-te mal por estares a derrotar estas personagens [inimigos e então pensam] “nós não podemos pôr isso”.

J: Sim, porque estamos a falar de personagens negativas para o protagonista, e normalmente define-se que primeiramente deves querer o teu sucesso e o desenrolar da narrativa que diz respeito ao teu protagonista e a ideia aí é “ok, está ali um boss, vou matá-lo” (...)

R: É claro que mesmo num *Shadow of the Colossus* terás isso na medida em que estás a jogar com a consciência de que aquilo é um videojogo, apesar de tudo, o que não é necessariamente mau. Eu tenho este lado de gostar do videojogo na sua forma mais catártica mas também gosto de jogar aqueles *indies* que colocam no próprio jogo alguma auto-consciência da natureza do *medium* e tentam jogar com isso de modo a fazer alguma crítica precisamente ao modo como eles são actualmente construídos e às indústrias.

J: Por isso é que te falava de um novo *RPG indie* que saiu onde a ideia não é matar os bosses. A ideia é promover outro tipo de relação, não haver necessariamente um confronto violento em que o derrotas, mas realmente tentar dialogar e avançar sem combate... é o *Under Tales*.

[Indies e Subversão]

R: Sim, eles conseguem muito bem subverter algumas das normas. Um dos jogos que eu gosto muito (foi feito por uma das pessoas daqueles blogues que eu mandei lá no grupo), a *Ella*. Ela fez um *platformer* 2D (...), que foi recebido de forma um pouco estranha. Mecanicamente aquilo é também um bocado estranho porque ela não dá muito claramente o objectivo. Não te contextualiza em termos de história – até porque não tem história no sentido convencional – uma pessoa vai a passar por vários níveis que remetem para um momento introspectivo e o processo de memória e é tudo construído de forma muito abstracta, ao ponto dos controlos às vezes mudarem radicalmente, não tem objectivo definido, não tem história de forma típica. O objectivo é precisamente obrigar as pessoas a criar um novo tipo de relação com o jogo, porque tens ali o videojogo de uma forma que não é habitual. Não consegues reconhecer imediatamente a linguagem. Tens ali uma coisa nova e tens de te adaptar e reconfigurar as tuas expectativas. (...) Da mesma forma como em *Shadow of the Colossus*, eles estão ali a andar de um lado para o outro e depois gritam de dor e tudo mais.

[Quanto ao protagonista de *Shadow of the Colossus*]

R: Vem de um estúdio asiático. Normalmente eles estão mais dispostos a experimentar coisas

“estranhas”.

J: Fora da norma.

E: Nas batalhas, perdes a força, perdes o fôlego e no final ainda és contaminado por algo que não sabes bem o que é. Mesmo quanto à representação gráfica quase de perversão em vez de ser para pareceres mais *badass*.

R: Sim, ele próprio vai mudando o aspecto. Ao longo do jogo vais ficando cada vez mais como as outras sombras.

J: É interessante porque os efeitos da narrativa estão também a ser aplicados no próprio corpo da personagem. Não é aquela pessoa que está sempre bem (...) há essa transformação que permite contrastar o protagonista no fim, no meio e o início da demanda.

R: Dava-me até um bocado de vontade de poder voltar atrás. Provavelmente aquilo que passaria pela cabeça da própria personagem não é particularmente agradável.

[Diferença face a protagonistas de outros jogos – exemplo do *The Witcher*]

R: No primeiro *The Witcher* podes ter sexo com mulheres para coleccionar cromos. É a ideia da recompensa. Aliás, tens de ter no instante. É aquela coisa...

[Momento mais marcante]

E: Por exemplo, assim num momento mais recente, a morte de Mordin Solus em *Mass Effect*.

J: Ah, sim. Ele vai ali a cantar a música. Aí toda a gente ficou tipo, “Ahh!”.

R: Eu lembro-me que o primeiro jogo que me pôs a chorar foi o *Pokémon Mystery Dungeon*. Na parte do final em que supostamente estás a sair do mundo dos *Pokémon* – porque durante todo o jogo tu és um humano transformado num *Pokémon* e no final tens de voltar ao mundo dos humanos e ter de deixar aquilo tudo para trás, incluindo o *Pokémon* que te acompanhou em toda a viagem, que está a chorar, e tu também estás triste. Foi um momento emocional forte.

J: (...) Um dos primeiros para mim foi o *Homelands* (de 1998) porque aquilo te abre todo um universo de aventuras, a possibilidade de exploração galáctica, quando tu no final regressas ao teu Homeworld e ele está todo destruído...

[Jogos de Guerra e Dessensibilização]

R: Exacto, tens poucos exemplos do contrário. No último *Spec Ops*, por exemplo, a certa altura comesças a ter alucinações e é horrível porque sentes mesmo mais peso do que estar só a fazer coisas (mesmo matar inimigos) para ganhar. Aí, muito abertamente, tens um jogo de guerra com uma mensagem anti-guerra por abordar de forma mais realista. Começas a ter alucinações e parece que o jogo te pergunta, “Mas estás a matar estas pessoas porquê?”. E pronto, tens até mesmo essas pessoas a falar, os inimigos a falar sobre a sua vida e sentes-te levado a dar tempo e descobrir mais sobre eles. Num movimento muito crítico ao *FPS* normal.

[Narratividade]

R: Acrescenta sempre algum interesse porque, no mínimo, vais querer saber como aquilo se desenrola.

J: Exacto. Tens sempre, pelo menos, a questão do desenrolar da narrativa mesmo que esta não seja a mais envolvente, mesmo que não te interesse completamente ou deixe assim tão *engaged* no jogo, de que modo esta se desenrola também em articulação ou de acordo com as tuas acções. Seja linear ou multilinear.

R: [Acrescentando-se uma boa narrativa a mecânicas que a suportam] Ajuda-me a ligar [ao mundo, outros e próprio] sem dúvida.

J: Se pensarmos no contexto de imersão ligado à narrativa, sim.

R: É suposto, pelo menos, criar aquele tipo de emoções específicas.

J: Depois tens as estratégias de marketing. “Esta história é super fabulosa, o que fazes é muito

importante, a tua personagem vai mudar isto e aquilo, é a mais importante”, fazem por vezes esse tipo de discurso como marketing, para vender certa ideia e levar a pessoa a ir jogar. No interior do jogo, já surgirá a questão de se conseguir ou não fazer dela uma forma de se subir nos níveis de imersão, seja a nível de *hardware*, a nível cognitivo, e assim sucessivamente.

R: [Quanto à primeira ideia] De facto os videojogos têm vindo a ser construídos nesse sentido, é aliás uma ideia que já vem desde Rousseau do objectivo da arte como permitir que esqueças o que está à tua volta a todos esses níveis. Temos vindo também a assistir cada vez mais a isso devido à tecnologia. Também podes traçar essa ideia ao séc. XIX por exemplo com Wagner e a ideia de arte total e cada vez se tenta chegar mais longe com isso. Por exemplo quando chega o cinema, supostamente ele é a nova forma da arte total, porque também tem imagem e é imagem em movimento [a rejeição da narratividade] Assistes sempre isso no estabelecimento dos campos, neste caso um esforço de se concentrar no que se acha ser específico do videojogo. Por exemplo, no caso do cinema também tens inicialmente uma oposição ao sonoro, porque se estava a tentar focar e desenvolver uma linguagem específica. (...) Também aí foi o sonoro que ganhou (...) Sempre esta ideia de levar cada vez mais longe a obra de arte total, de criar ali um novo mundo, uma experiência imersiva. Se calhar nos videojogos tens mai., Há quem defenda que se pode ir ainda mais longe com isso porque tens também o facto de haver interacção, e depois tens todo aquele fascínio pela realidade aumentada.

J: Há quem defenda que a interactividade dentro de um videojogo distingue-se por permitir um contexto interactivo que tem processos partilhados com texto e filme mas que leva a experiência a outro nível porque estamos a interagir fisicamente com o mundo que nos estão a oferecer, isto já desde 2001.

R: Um dos aspectos em que acho que se nota por exemplo essa aproximação aos filmes quando se começa a ter capacidade de se reproduzir um certo tipo de modelo, é no caso das bandas sonoras (...) o que é perfeitamente legítimo porque combina estes elementos com a sua própria idiossincrasia. Temos, é claro, as próprias questões materiais do videojogo, as suas especificidades. Aliás, em aulas que tivemos acerca de cinema acabámos por perceber que, mesmo a nível do que se faz aí em termos de banda sonora, há certas formas de reproduzir bandas sonoras que até acabam por ter mais a ver com o videojogo. E é interessante perceber que aí também o cinema começa a ser influenciado pelos videojogos. Eu diria até que exponencia uma forma hegemónica de experienciar este tipo de coisas.

J: O videojogo acaba por ser um meio que partilha de todas essas formas.

[O paradoxo da emoção interactiva]

J: O problema é reduzir-se esses momentos que são considerados não interactivos – muito associado precisamente à inclusão desconsiderados. Na minha perspectiva, a inclusão de *cutscenes* é muito importante não só para a progressão da narrativa mas têm de se pensar nas suas várias categorias. Aliás eu falei disso no meu *paper*... E se há *cutscenes* que vêm, por exemplo, a seguir a uma acção seja para mostrar a sua recompensa, para mostrar os resultados de uma acção, é algo que não deixa de ser interactivo porque nós estamos a processá-lo à mesma enquanto tal. Apenas não é interactivo no sentido de estarmos a controlá-lo. Há situações que podes até de certa forma influenciar o que se está a passar, os *Quick time events*. Depois tens *cutscenes* como as de *Half Life* em que a acção se está a desenrolar e tu continuas lá. Podes andar de um lado para o outro no espaço que te é conferido mas não podes ter acções directas porque as pessoas estão a falar contigo. Por exemplo, de certo modo não se suspende a acção mas não deixa de ser uma *cutscene* nesse sentido. As categorizações são complexas e é difícil estar a pô-las em caixinhas. A *cutscene* é claro um artifício, cada vez mais utilizado. Depois temos os *gamers* a chorar porque, “Ai! *Metal Gear* tem uma hora de *cutscenes*, que aquilo é mais um filme blablabla”. Se o próprio videojogo é uma narrativa multilinear, interactiva, a própria interactividade também tem vários níveis. Há é claro os processos físicos das acções que estamos a desempenhar. Mas há também os processos de trabalho a nível cognitivo e também visual que pode assemelhar se mais ao meio fílmico.

R: Sim, e há uma tentativa de lidar com isso, como disseste, por exemplo, com os *quick time events*.

J: Sim, os *quick time events* vêm no sentido de evitar o aborrecimento, apesar de haver *cutscenes* que têm precisamente o propósito de aborrecer o jogador de forma a ficar surpreso quando aparecer a

acção. A questão de incluir *quick time events* também é uma forma de tentar que se esteja atento durante a *cutscene*, permitir que se esteja a interagir ao mesmo tempo que a *cutscene* se desenrola. Acho que é uma adição positiva que ajuda no *engagement* mesmo que alvo de críticas.

R: Eu, por mim, gosto de perceber como o videojogo, na sua especificidade e com as suas idiossincrasias, consegue jogar com isso. Acho que é particularmente interessante quando se usam *cutscenes* em que não podes interagir. Acho que é interessante como podes usar isso num meio conhecido pela sua interactividade, criar momentos de extrema... Até porque eu tenho o meu lado marxista adorniano que sente um pouco de aversão à forma como se têm vindo a construir os videojogos AAA. (...) Por exemplo, o modo como é tratada a questão da imersão quase ao ponto de uma alienação. Aliás, a própria expressão e importância do *FPS* passa muito pelo facto de estares ali em primeira pessoa.

J: Mas repara a própria evolução do *hardware* segue nesse sentido. Supostamente, quanto mais real é o jogo, mais imersão.

[Realismo e Hiperreal:]

R: Por exemplo esta questão da música é uma questão puramente artificial. A questão de teres uma música a tocar no fundo [para estimular dadas emoções] não acontece no real. Aliás, esta questão lembra-me o Andy Warhol quando diz que foi atropelado e diz que ficou extremamente desiludido porque não tinha nada que ver com os filmes a que ele estava habituado. A própria realidade tornou-se estranha.

[numa situação de afastamento do corpo isto como compensação dos estímulos sensoriais].

J: A imersão é melhorada se houver maior *engagement* e isso passa também por aí, pelo *hardware* (se estas a jogar num ecrã minúsculo ou em três ecrãs, se estas com uns bons *phones*, num quarto escuro). Relativamente a questão das *cutscenes*, a maior parte dos jogos dão a possibilidade de passar a *cutscene* à frente, abrindo-se possibilidade não apenas à interactividade passiva mas também negativa no processo cognitivo de saltar a *cutscene*. Eu nunca passo *cutscenes* à frente, mesmo que já tenha visto.

R: Eu nesse caso costumo passar, um pouco como se fosse um livro, não vou estar a reler tudo outra vez. (...)

[Sistemas de moralidade e Manipulação emocional]

[Normalmente críticas ao facto de se tornarem demasiado obvio]

R: Isso se a intenção for não mostrar. Também se pode ter a intenção de expor precisamente para se jogar com as próprias expectativas do jogador e com as suas próprias limitações. [Mas não me parece que o limite que torna esses sistemas mais dicotómicos seja só mecânico, é também ideológico.]

J: A dicotomia Bom vs. Mau

[Em *Mass Effect*: Moralidade e Recompensas]

J: Para mim foi um bocado óbvio, pensei: vou escolher e a partir daí segui esse caminho mesmo que não quisesse [em certas alturas tomar certas decisões]. Quando joguei *Paragon*, escolhi sempre *Paragon* e acabei por ter os pontos máximos. Quando joguei *Renegade* joguei sempre *Renegade* e também tive os pontos máximos. Quando joguei neutro apercebi-me que a pessoa fica, “o que é que eu faço agora?”. Com os pontos máximos, tens recompensas mas mais no sentido da forma como a própria narrativa se desenrola, porque tens aquelas opções que são desbloqueadas, em certos momentos. Não jogando como *Paragon*, não conseguiria salvar uma personagem de que gostava (...) Portanto acabei por me restringir a um nível moral. Quando fiz *full Renegade* foi horrível. Eu pensava “Eu não quero isto, eu não quero fazer isto”. Mas tinha de fazer para conseguir manter-me nesse caminho. Eu julgo que seja esse o objectivo mesmo.

R: Comigo depende da *playthrough*. Na primeira vez que jogo tendo a, por assim dizer, seguir o coração. Nas seguintes, já procuro objectivos mais específicos. Já vou mais pela questão da recompensa. Já estou mais num videojogo do que propriamente na experiência catártica de seguir o

meu caminho e as suas consequências. Eu nesses jogos tendo a ser bonzinho, não gosto de matar pessoas [independentemente da orientação moral que mais recompensaria de um ponto de vista lúdico]

J: Eu pessoalmente tendo a explorar a nível narrativo e eventualmente ao fazê-lo vou conseguindo os *achievements*. (...) Gosto de terminar um jogo e sentir que explorei, completei, não deixei nada de fora, mas faço-o mais num sentido de recompensa pessoal. E aí acabo por alcançar os *achievements*.

R: E claro que se neste sistema mais dicotómico, eu sei à partida que uma dada orientação recompensa mais. Acaba-se sempre por ter isso em conta mas... [normalmente uma questão de meios e eventualmente alcançam-se os fins do que olhar aos fins independentemente dos meios]

[Críticas aos sistemas de moralidade como manipulação emocional]

J: São, sem dúvida, uma condicionante.

R: São uma condicionante. Mas a criticá-los, critico-os mais pelo modo como são feitos do que por existirem – acho interessante, logo pelo facto de te impedirem de terminar um jogo a 100%.

J: Também depende da linearidade do jogo, num *open world* [acabas por ter sistemas de moralidade mais difusos mas ainda existem] podes por exemplo matar se estiveres para isso um *NPC* qualquer (...) e é ainda um escolha moral e podes ir traçando o teu caminho desse modo. Mas depois também não integram as consequências nesse sentido, a não ser que vás para a prisão ou assim (...) É sempre muito relativo porque a pessoa aplica a sua própria experiência em cada jogo [e por vezes o objetivo pode ser mesmo desafiar essa experiência, deixar-te desconfortável, depende da forma como é tratado. Em contraste, por exemplo,] eu nunca me senti bem a jogar Postal, mas joguei e usei gatos como silenciadores, porque faz parte, mesmo a violência gratuita. [Quanto aos sistemas de moralidade] Eu acho que acrescenta algo a experiência, a nível também da narratividade, a pessoa pode sentir-se mais condicionada. Mas se a narrativa suporta e quase que te impulsiona a fazer isso eu acho que cresce, soma algo aquilo que a tua personagem vai fazendo, ao modo como evolui porque também cresce nesse sentido. (...)

R: Apesar de tudo, eu acho que é algo que acrescenta sempre àquele jogo que tens em tua frente, à experiência que te é permitida, fora da expectativa de uma experiência absolutamente ideal.

[JOURNEY vs. MMO]

R: Quer dizer, mesmo num *World of Warcraft* ainda tens cooperação nas *raids* e isso.

Marcelo: Mais ou menos. Sim, nas *raids* tu cooperas. Mas de resto é tudo competição nem que seja para ver quem tem o melhor equipamento, quem faz mais *damage*. Tens mesmo um *counter* de *IPS* e mesmo no contexto cooperativo, o pessoal está sempre preocupado mais em mostrar que é melhor.

[Discussão quanto à mecânica de *queue* e efeitos na dinâmica de interacção social]

M: O *looking for dungeon* ajuda-te a evoluir mais depressa mas acaba por cortar um bocado.

R: Tal como antes as *dungeons* eram maiores, demoravam mais tempo, tinham um elemento de *storytelling* mais interessante e depois começaram a reduzir o tamanho e a ser claramente orientadas para poderem ser feitas rápida e repetidamente.

M: (...) Tinhas muito mais interacção.

R: Sim, por causa das mecânicas que o são muito claramente. Acaba por se perder parte da experiência e foca-se mais no jogo só, mais nas mecânicas.

M: Torna-se mais vazio, perde-se o mundo virtual. Quer dizer, usas as pessoas só para estar ali para fazeres aquilo mais rápido.

[O outro e a instrumentalização]

J: Quando o jogo permite uma interacção significativa, são criadas personagens e podes ficar a conhecer o seu *background*. E a própria experiência da pessoa passa por essas personagens, tem em conta o seu crescimento. Por exemplo, em *Mass Effect* isso é muito importante. Uma pessoa tem em conta o outro, a sua história, sente-se movido a ajudar ou, pelo contrário, porque elos fortes tanto

podem ser de empatia como de negatividade. Agora em jogos em que não há essa empatia, simplesmente há uma relação instrumental ou hostil (...) Por exemplo, em *Mass Effect*, eu acho que a maior parte das pessoas não leva determinados personagens para dadas missões por causa dos *specs* mas porque gostam delas.

R: Regra geral, as minhas escolhas também são assim. Acho que acrescenta muito mais à minha experiência [claro que só é factor num contexto de trabalho e humanização do outro]... Ainda estou à espera do jogo de *Pokémon* que venha com um *dating sim*.

(...) E nem só quanto às personagens mais próximas (da tua equipa) acho que é importante mesmo quanto às restantes personagens desse mundo (...) Poder interagir com as personagens, perceber que elas têm uma vida para lá daquele momento em que me ajudam ou me estão a atacar é algo muito importante que acrescenta também bastante à minha experiência.

J: Podemos ver isto como o conceito de imersão emocional (Zimmerman e Mayra) pois não interessa apenas que crie uma ligação e te identifiques com a personagem que controlas, mas interessa também que essa personagem tenha outras com quem interagir e com as quais se criem elos de empatia. E o aumento desse nível de imersão também costuma intensificar os que estão para trás.

M: Eu interesso-me muito pelo *lore* e pelas histórias das outras personagens e se estou a lidar com personagens que consigo estabelecer esse tipo de relação. Sinto-me muito mais imerso no jogo. Faço parte daquele universo. Eu acho que isso conta muito.

R: Por outro lado, acho que também seria interessante por parte dos criadores, um reconhecimento de que, já que os *NPC* não são pessoas de verdade, haverá sempre limites e, em vez de se ver isso como limitações, ser algo com que também se pode jogar.

[Mecânica dos Interesses Românticos]

J: Isso e também um aspecto dos jogos muito discutidos em sites e fóruns feministas quando, sendo bem-feitos, também abordam temáticas LGBT [esta abertura também na mesma sequência de sensibilidade que permite que esta mecânica adicione algo]. A opção de criares também uma ligação mais forte com uma personagem que não se limitem a interações como, “Ah! Ok! Esta personagem dá jeito para a minha missão e até ganho uma recompensa se criar algum tipo de relação” (...) E claro que é fundamentalmente diferente de em jogos como o *The Witcher* teres personagens...

R: A mulher como cromo.

J: Exacto. Como mera recompensa. Dá direito a uma *cutscene*. É claro, para o que é, que aí servem as relações sexuais. É do género, “Estou tão cansado após esta missão e está aqui esta personagem feminina para mim”. (...) Obviamente que [mesmo nos outros casos] estamos a falar de relações muito lineares. Estão limitadas àquilo que o jogo te dá e permite o que não significa que [não faça a diferença].

R: Em qualquer jogo em qualquer situação [será sempre um artifício]. E entra-se sempre na questão da manipulação emocional no sentido de se querer chegar a um dado resultado emocional.

J: Terás sempre um número limitado de opções e de diálogo com aquela personagem. Mesmo que quisesse interagir mais com aquela personagem, chega a um certo ponto em que o jogo te condiciona. Mas aí também no real, e tens jogos que nem isto fazem.

R: (...) Não estás a mostrar a realidade. Estás a construir um recorte da realidade, e queres influenciar a pessoa a sentir-se de um certo modo em relação a algo. Aquela personagem não está só a perder. É suposto estar a morrer e é suposto ser um momento dramático, por exemplo.

[O outro: A QUEBRA/O LUTO]

J: A pessoa, não só como o protagonista no interior do jogo [mapeamento emocional], que por vezes demonstra. Por exemplo, numa *cutscene* uma reacção própria à perda, [que acaba por se estender no caso deste tratamento das relações no estado de espírito do próprio jogador, extensão e fluidez que ocorre em primeiro lugar ao nível mecânico e vemos aqui ocorrer também ao nível afectivo, maior identificação e projecção (outros sentidos específicos de questionamento primam pelo afastamento)]

se a suposta relação com a personagem que motiva essa reacção da personagem que encarnamos vier no seguimento do estabelecimento dessa relação de empatia, a *cutscene* vai aumentar o impacto da perda [no momento em que ela ocorre e no processamento da mesma] em que ficamos a pensar acerca da nossa relação com aquela personagem e como vão ser as coisas sem ela, ou a repensar as escolhas que levaram àquele momento que já não dá para recuperar.

R: Mas o jogo esta todo preparado também para trabalhar essa personagem e a tua relação com ela.

J: Mas, por exemplo, em *Mass Effect* tens varias possibilidade. Aliás, ao ponto de, consoante algumas das tuas escolhas certas personagens podem acabar por morrer ou não. Por isso há pessoas que, tendo essa opção, até contrariam o que estavam a fazer e tentam fazer de tudo para salvar certa personagem. (...) Obviamente que, criando-se estas ligações internas dentro do jogo, até as *cutscenes* mais emocionais se tornam numa narrativa pessoal quase. E qualquer perda mesmo que surja num momento de *cutscene* terá muito mais impacto, sairá muito mais fortificada nesse aspecto.

[Perda linear ou decorrente de escolhas:]

R: As próprias relações serão diferentes nesses dois tipos de situação. Acabo por estabelecer elos diferentes [e também no momento da sua quebra] porque numa situação temos uma coisa definitiva, em que não poderia ter feito nada [e as falsas escolhas]. Quer dizer, mas mesmo na linear tem um certo impacto no sentido de, “perdi aquela personagem para sempre, não há volta a dar”. Mas na outra situação também tens o peso da culpa e de te questionares, “Então fiz estas escolhas que levaram à perda desta personagem que eu não queria ter perdido”. São relações diferentes para mim, com impacto. A mim apenas me incomoda um pouco essa questão da escolha directa [fora de um contexto em que a justifique com subjectivação de todas as partes], de colocar o foco no jogador e dar-lhe poder de escolher directamente quem vive ou quem morre. Acho mais interessante a linearidade ou o acumular de pequenas decisões de que não conheces à partida o resultado.

[Impacto dependente do impacto na jogabilidade]

J: Será mais no sentido cumulativo. Uma personagem com quem estabeleci elos morre, e essa morte traz consequências negativas vou ter um impacto emocional bastante maior [também por o jogo reconhecer e integrar esse evento de perda] se for algo que faz parte de uma história linear. Faz parte da narrativa e tem mesmo de ser assim. Aí já entramos na forma como essa linearidade é construída. Acaba sempre por ser um pouco linear no sentido em que mesmo que eu sinta que estou a fazer alguma diferença essas diferenças são condicionadas pelo jogo.

R: Sim, a forma aberta são várias formas fechadas. Eu acho muito interessante quando se joga com isso e, por exemplo, tens um jogo [como em *Mass Effect*] em que vais tendo algumas supostas escolhas e depois chegas a certos momentos que acontecem [fogem do controlo] e não tens mesmo como dar a volta.

Cria-se um momento de estranhamento. O que eu acho que é algo que se evita fazer na tentativa de aproximar mais do real ou de um real idealizado para dada faixa. Depois há a questão contrária da *gamificação* do real de tentar que as coisas tenham o formato de videojogo pelo menos no sentido lúdico.

[GAMERGATE]

R: O que é uma coisa que me assusta imenso. Por exemplo nota-se isto muito no escândalo do *GAMERGATE*, o quão hiperreal aquilo se tornou. E todos os discursos deles super inflamados como se aquilo fosse um videojogo. O problema é que não é só ironia. Há mesmo uma espécie de prazer em construir assim a realidade. Passa para o real também a tentativa deles [típico *gamer*] compensarem de certo modo face à ideia de ser menos homens com uma masculinidade tóxica. Há esse complexo e encontraram inicialmente no jogo esse espaço deles substituto da realidade para se afirmarem.(...) num espaço onde as suas acções são menos responsabilizadas. Aquilo que se cria e como se cria o jogo também influencia mas é antes de mais também um reflexo social. (...) Não tendo efeitos directos, não deixa de ser uma forma de processar e lidar com a realidade. Portanto, tem uma certa influência. Mesmo que seja no reforço. Por outro lado, por exemplo, é claro que os videojogos têm muita violência, o que pode ser problemático a vários níveis. Não no sentido de causarem directamente

comportamentos violentos, mas o que é que isso diz sobre nós. É claro que terá sempre que ver com os elementos do jogo da história. Há formas e formas. O problema é o caminho ideológico. E é claro que há outras formas.

[Potencial transformativo e de desafio ao *satus quo*: com ou sem efeitos]

R: Mesmo quando se abordam temáticas mais sensíveis, continuamos numa indústria, e são eles que falam. Não é dada verdadeira voz a quem precisa. Um bocado em jeito de democracia burguesa. Quem tem os materiais, tem o poder. Por exemplo, quando podes escolher um homem ou uma mulher mas reduzem tudo à mesma experiência, não há um questionamento. É a mesma coisa tratada à luz de uma subjectividade dominante. Os problemas continuam os mesmos. Nem há uma integração compreensiva, neste caso, de como seria diferente o mundo para uma personagem feminina. [Ou existem para *male gaze* ou estão num mundo que não a reconhece, continua a agir segundo uma subjectividade masculina].

R: Há uma diferença entre mencionar a questão e discuti-la, e criar ali um diálogo.

[Jogo como plataforma de transformação sociocultural]

R: Eles próprios estão condicionados pelas dinâmicas do mercado livre. Têm de trabalhar dentro daquele conjunto de expectativas. Quer dizer, mesmo em quem cria provavelmente muitas pessoas não querem saber destas questões.

J: O que é giro é que mesmo dentro das empresas AAA agora, dentro das plataformas que são cada vez mais utilizadas pelos jogadores ou pelas pessoas que se identificam como parte da comunidade *gamer*, usam muito como *marketing* a ideia de, “Deem a vossa opinião (...) Respondam a este *poll*: O que é que vocês querem agora? O que vocês pensam realmente importa.”. É portanto, mesmo nesse contexto muitos jogadores têm aquela sensação: “O que eu estou a fazer ou o que eu estou a dizer tem realmente alguma influência” (...) E apesar de tudo, por vezes parece ter efeito e parece haver de facto, até um certo ponto, uma certa interacção entre os jogadores que participam de uma certa rede com pessoas que estejam dentro daquela indústria. Agora muitas vezes o facto de muitos jogos ainda transmitirem muitas ideias ou de misoginia ou de “estereotipização”, quer dizer que se calhar não se está a ter muito em conta outros tipos de plataforma. Se houvesse de facto uma atenção à diversidade das vozes, atenção às críticas, às discussões, aos debates, se calhar não teríamos ainda tantos jogos em que as personagens são tratadas ainda como recompensa, nomeadamente as femininas.

R: Precisamente por isso eu sou um pouco mais cínico quanto à integração destas questões.

J: É claro que algo está mal quando tens uma perpetuação de estereótipos ao mesmo tempo que as pessoas estão a dizer que não querem estereótipos.

[Mercantilização e capitalização de questões e problemas sociais:]

J: A atitude dos *gamers* [estereotipicamente considerados e tidos em conta] de pôr o jogo num pedestal, não abrem a questão, ao mesmo tempo (...) não o observam de forma crítica, como um meio de comunicação, um meio de entretenimento, um meio social (...) Quando se tenta introduzir a discussão, por exemplo, na questão de género, as pessoas não só o recusam como estão sempre a queixar-se porque é que se está a falar disso têm uma postura de “Isto é assim, aceitem, joguem, isto não afecta ninguém”. A discussão é mesmo essa e o argumento é sempre: “Mas porque é que vocês se estão a focar nisso? Não é por eu estar a jogar um jogo onde as mulheres são demasiado sexualizadas que eu vou achar que todas as mulheres devem ser assim”. Não, é a perpetuação deste tipo de representação que depois promove este tipo de discursos às vezes quase de ódio.

R: E há! É claro o problema original. E há que questionar porque é que isto existe. Porque é que é tão necessário, por exemplo, que esta parte “objectificadora” continue a insistir e questionar a insistência de que é só isto, nada mais. Não, só o facto de tu queres ou gostares que exista uma personagem com certas características e certo tipo de aspecto já vem dizer muito de ti e do jogo ideologicamente, porque é que isto é normal.

J: Este tipo de discussão também permitiria abrir o jogo a uma nova comunidade, a novos grupos [efeito cíclico], às suas atitudes e perspectivas. Por exemplo, com o advento dos *media*, há mais

discussão, mais utilizadores a partilharem as suas opiniões, perspectivas, permite cada vez mais isso. Agora isso como algo benéfico, já implica que questionemos se a discussão inclui pessoas com um pensamento crítico quanto ao que está a ser representado. Talvez agora a discussão não seja aquilo que gostaríamos que fosse devido a isso. Quanto ao “*gamer* típico”, gerar-se este tipo de discussão e a tomada em consideração da mesma pela indústria também seria uma oportunidade de saírem dessa bolha e adoptar uma posição mais crítica.

R: Sim, por exemplo, incomoda-me profundamente a reivindicação pelos *gamergaters* do papel de consumidor e do movimento que iniciaram como uma revolução do consumidor. Mas diz-nos muito acerca das dinâmicas e da forma como eles pensam e se pensam como tomando essa posição só para receber. Apesar de tudo, eles vêm aquilo como um produto que vão consumir. (...) Um produto meramente de entretenimento sem qualquer subtexto político, algo que só está ali para te agradar. (...) As dinâmicas de mercado não são verdadeiramente democráticas. Fala-se de tudo isto como se as pessoas tivessem algum controlo sobre isso. Mas não.